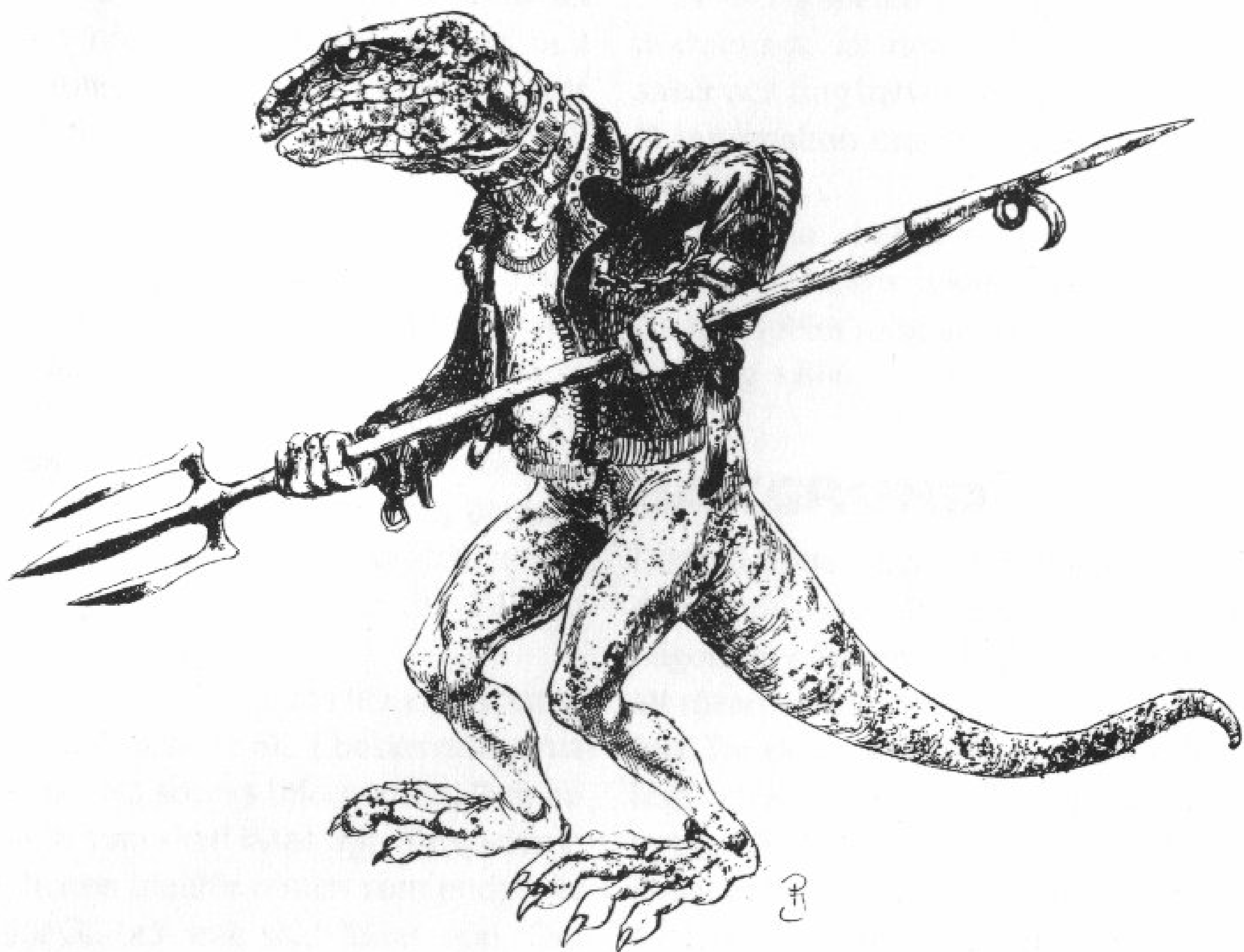

I REPTIL-
MÄNNENS KLOR
ÄVENTYR I DEN FÖRBJUDNA ZONEN
MUTANT

I REPTIL-MÄNNENS KLOR



Konstruktion: TORSTEN ALM och LARS HELLSTRÖM
Redigering: MIKAEL "vadå stavfel??" KUNIHOLM och FREDRIK "ÖKA!!" MALMBERG
Teckningar: PETER JOHNSSON
Produktion: KLAS "det skulle vara klart NÄRDÅ??" BERNDAL
Datateknisk Assistans: MICHAEL "sushi, annars!!" HENDE, HENRY "user-torskar" SKOGLUND och TORBJÖRN "ska bara äta" ALM
Speltest: MICHAEL BRODEN, TINA EDLUND, JOAKIM EDMAN, ROBERT FORSBERG och PATRICK NYGREN
Vi vill rikta ett särskilt tack till:
ANDERS BLOM och LARS-ÅKE "jag gillar covern" THOR

INLEDNING

Du som är SL bör läsa igenom hela häftet mycket noggrant och göra skisser och egna anteckningar där du finner att det är lämpligt. Studera även kartorna samtidigt som du läser beskrivningarna och förklaringarna som finns i äventyret.

Häftet är upplagt på följande sätt. Först kommer ett avsnitt som beskriver rollpersonernas bakgrund och den miljö de är uppväxta i. Därefter följer ett stycke med information som skall läsas upp för spelarna. Spelledarens information berättar om själva äventyret och innehåller text som endast SL skall känna till. Till sist följer äventyret.

Äventyret är uppdelat i flera deläventyr för att förenkla för SL. I beskrivningarna finns det två sorters information. Den inramade som skall läsas upp för spelarna och texten utanför ramen som endast är till för SL och inte skall läsas upp. Om spelarna börjar undersöka platsen kan SL gradvis ge mer information – t ex hur stort rummet är för att underlätta eventuell kartritning. Om spelarna lyckas med "Finna Dolda Ting" kanske de finner något dolt under ett skåp osv.

Det finns ett flertal kartor i äventyret. Dels kartan över hela Djupsjödalen och över den förbjudna zonen samt kartor över vissa speciella platser i den förbjudna zonen. Kartorna är till för att SL ska kunna hålla reda på rollpersonerna och bör inte visas för spelarna.

Ge aldrig spelarna mer information än nödvändigt, låt dem själva lista ut vad saker och ting betyder. Spelarna bör bara få information om de frågar eller söker på rätt sätt.

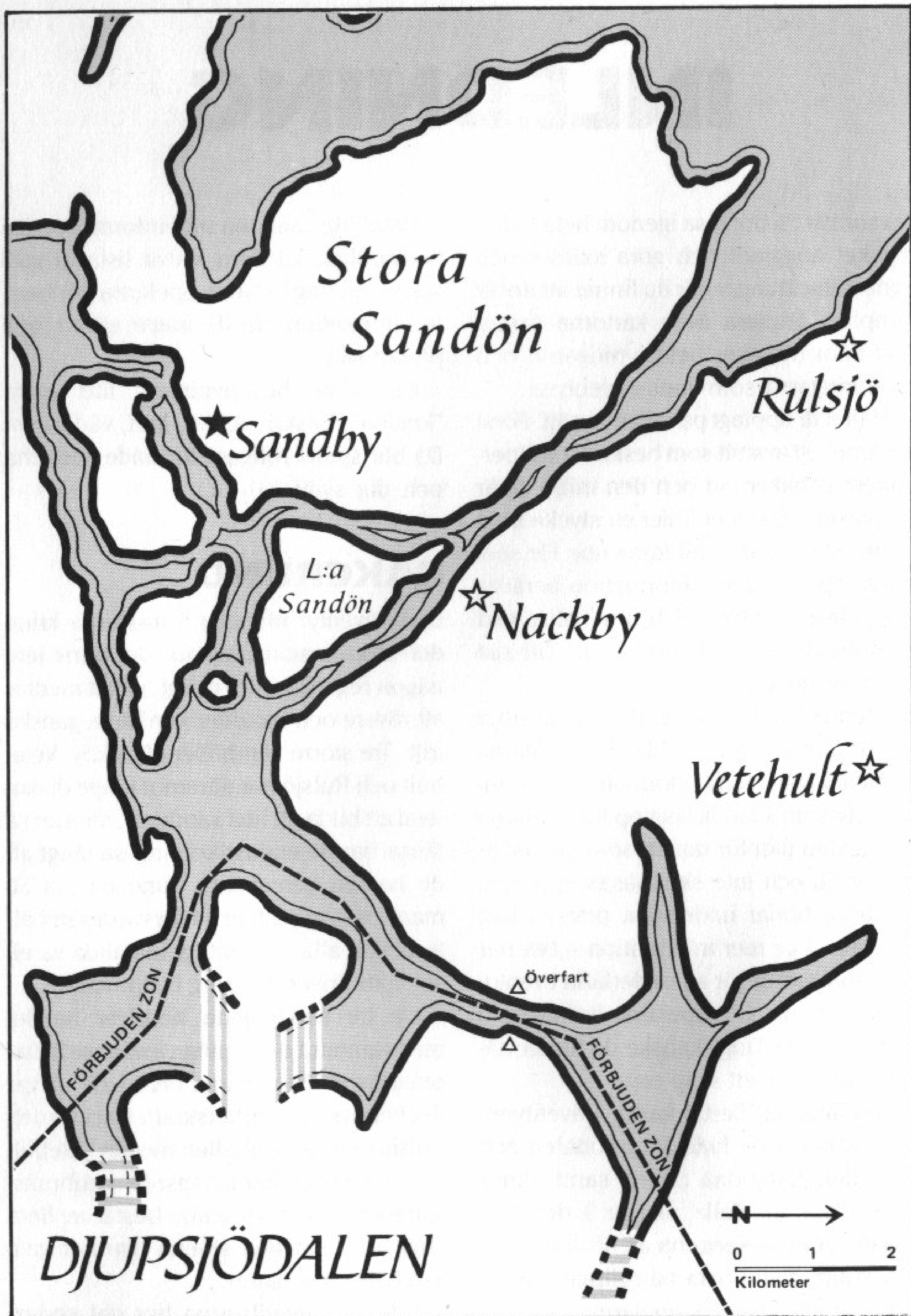
Ge dina beskrivningar lite extra "krydda". Beskriv lukter, ljud, väder osv. Då blir spelet roligare för både spelarna och dig själv.

BAKGRUND

Detta äventyr utspelas i trakterna kring den stora insjön Djupsjö. Det finns inte någon regering eller dyligt, vilket medför att rövare och banditer kan härja ganska fritt. Tre större samhällen, Nackby, Vetehult och Rulsjö har däremot länge diskuterat att bilda ett litet samfund, men än så länge har de endast kommit så långt att de har en gemensam armé på c.a 50 man. Dess uppgift är att försvara samhällena från alla de fientligt inställda varelser som driver omkring i vildmarken.

De tre samhällena bedriver handel med varandra och många invånare flyttar omkring mellan byarna beroende på var det behövs mest arbetskraft. Nackby och Rulsjö är fiskesamhällen medan Vetehult är ett mycket framgångsrikt jordbrukssamhälle. Varje samhälle består av flera små byar, där den största byn har givit samhället sitt namn.

I de tre huvudbyarna bor det endast


Stora
Sandön
Sandby
Rulsjö
L:a
Sandön
Nackby
Vetehult
Överfart
FÖRBJUDEN ZON
FÖRBJUDEN ZON
N
0 1 2
Kilometer
DJUPSJÖDALEN

icke muterade människor, men vissa av de små kringliggande byarna är helt befolkade av muterade människor. Det finns även någon by med muterade djur, men det är ändå en ovanlighet att stöta på dessa varelser.

Sammanlagt finns det totalt ca. 1000 invånare i de tre samhällena.

Den tekniska nivån är ganska låg men visst har byarna en eller annan relik från den gamla civilisationen. Nackby har en gammal vedeldad ångmaskin som de använder som kvarn. Den varma ångan leds även in i husen och ger värme. Vetehult har en gammal handvevad mjölkningsmaskin som de använder i sin ladugård. Rulsjö har en destillationsapparat med vilken de gör goda drycker som de säljer för dyra pengar.

INFORMATION TILL SPELARNA

Alla spelare är invånare i Nackby och utövar sina yrken på bästa sätt. De som inte har något respektabelt yrke, typ tjuvar, hjälper tillfälligt till på något av de fiskelägen som finns här.

Eftersom Nackby är ett fiskesamhälle är alla invånare mer eller mindre hemmastadda i konsten att ro en båt (den som försöker ro i en svårkontrollerad situation får göra ett SMI-kast, misslyckas han/hon är det 25% chans att rollpersonen faller över bord).

Det är höst och om cirka två månader kommer den kalla årstiden. Under vintern kan temperaturen sjunka ner till minus 40 grader Celsius, vilket är mycket kallt med tanke på att isoleringen av husen inte är av alla högsta kvalité. Uppvärmningen sker dels med vedeldade kaminer och dels med varm ånga från byns stolthet, ångmaskinen.

Livet i byn har sin gilla gång ända tills en dag då borgmästaren samlar alla Nackbys invånare på fisketorget för att berätta en hemsk nyhet. Han säger följande:

I morse upptäckte Nick Oleson, förste ångmaskinsskötare, att ett mycket viktigt kugghjul till ångmaskinen saknades. Först trodde han att det bara var någon som höll på med underhåll av ångmaskinen, men när han upptäckte att så inte var fallet meddelade han mig. Jag har gjort några efterforskningar och fått reda på följande:

För det första lämnade Algot Forsbro Nackby vid midnatt för att ta sig en nattlig promenad. Han har ofta gjort det på senare tid, men då har han alltid återkommit på morgonen. Nu är han fortfarande borta. Eftersom Forsbro kommer från Rulsjö är det, enligt min uppfattning, lämpligt att ta reda på lite grann om hans bakgrund.

För det andra upptäckte Nora Malmeberg att en av hennes små fiskebåtar var borta. När jag frågade nattfiskarna hade de sett en liten båt på väg mot lilla Sandö.

Jag har nu med hjälp av mina rådskollegor bestämt att några, av mig utvalda, medborgare i detta samhälle skall försöka finna det livsviktiga kugghjulet. Om två månader är det kallt och vad skall vi då göra utan den varma ångan? Och var skall vi för övrigt mala all säd som vi skall ha till vintern?

Borgmästaren torkar svetten ur pan-

nan med en rutig näsduk och stoppar handen i fickan för att ta upp något. Han vecklar upp ett papper och börjar läsa.

Följande personer har blivit utvalda att försöka återfinna kugghjulet (Här skall SL läsa upp rollpersonernas namn i bokstavsordning plus följade namn: Arnold Berg, Fabian Rådman och Marta Herring).

Ni är inte på något sätt tvingade, vill någon backa ur är det ingen i byn som tar illa upp för det. Kan ni som accepterar kallelsen stiga fram (folkmassan applåderar när de utvalda stiger fram. De tre utöver rollpersonerna stiger EJ fram).

Borgmästaren försöker få tyst på folkmassan och när applåderna lagt sig fortsätter han.

Eftersom Nackby är ett fattigt samhälle kan jag endast erbjuda er 50 kronor var för att införskaffa nödvändiga artiklar i Olof Järpes handelsbod. Det var allt, tack för ordet (mer applåder och sen avlägsnar sig folk).

Två av borgmästarens administratörer kommer fram till gruppen och alla får var sin sliten svart läderpluska med 50 kronor i.

NACKBY

Nackby samhälle består av ett tiotal små fiskelägen samt några gårdar. Den största är numera en by vid namn Nackby. Det är den byn som beskrivs nedan. De andra småställena är av ringa betydelse för äventyret och är därför inte beskrivna här.

I byn finns det totalt femton hus. Elva bostadshus, en handelsbod, ett förrådshus för livsmedel, ett rådhus och ett hus där ångmaskinen står. Husen är uppförda av byns medborgare och är av hög kvalité. Runt hela byn finns en fyra meter hög träpalissad med en stor grind som är bevakad dygnet runt.

Nackby är samhällets centrum och där finns även ett lokalt råd med vissa begränsade befogenheter. Rådet är folkvalt och de valda sitter i fem år. Just nu är Felix Mursten borgmästare, d.v.s han är den som bestämmer i samhället. Rådet består av tio medlemmar förutom borgmästaren.

Eftersom det är ett fiskesamhälle livnär sig de flesta av invånarna på fiske, men det finns även några små jordbruk och en liten bondgård.

Djupsjö är en mycket fiskrik sjö. Där finns både Gadd (en muterad art av Gädda), Borrare (en dito sort av Abborre) och en enorm mörtfisk som kallas Sultin.

Mitt i byn står ett välbevakat hus som rymmer byns ångmaskin. Den varma ångan leds i vassisolerade trärör från hus till hus. På så sätt värmer man upp husen under den kalla årstiden. Bränslet får man från de kringliggande skogarna, där det finns gott om torrt och energirikt virke.

OLOF JÄRPES HANDELSBOD

En stor skylt ovanför dörren säger: "Välkommen till Olof Järpes handelsbod. Här finns allt från barkbröd till skjutjärn."

En fetlagd man med vitt hår står bakom disken och frågar vänligt: Vad önskas?

Han har följande varor att sälja:

VAROR	PRIS	ANTAL	BEP
KLÄDER			
Arbetskläder	25 Kr	–	–
Festkläder (Män)	35 Kr	–	–
Festkläder (Kvinnor)	40 Kr	–	–
Läderstövlar (Tunna)	25 Kr	–	–
Läderstövlar (Kraftiga)	35 Kr	–	–
Vinterrock	60 Kr	–	1
Filt (Tunn)	5 Kr	–	–
Filt (Tjock)	11 Kr	–	1
EXPEDITIONSUTRUSTNING			
Elddon	12 Kr	–	–
Fackla (Brinner i en tim)	50 öre	–	–
Kista (Rymmer 10 BEP)	14 Kr	–	1
1 l olja (Brinner i 4 tim)	8 Kr	–	1
Oljelampa	16 Kr	–	1
Stormlykta	27 Kr	–	1
Campingutrustning	77 Kr	2 st	1
Tvåmanstält	45 Kr	1 st	1
Fyrmanstält	87 Kr	1 st	1
Vanligt rep (Håller 25 kg)	1 Kr/m	–	1/10
Starkt rep (Håller 80 kg)	4 Kr/m	–	1/5
Kätting (Håller 200 kg)	26 Kr/m	9 m	1/m
Ryggsäck (Rymmer 5 BEP)	10 Kr	–	1
Sadelväskor (Rymmer 5 BEP)	12 Kr	–	1
Vattensäck	7 Kr	–	1/2
Kompass	47 Kr	3 st	–
Förbandslåda	33 Kr	6 st	1
LIVSMEDEL			
Salt (100 gr)	1 Kr	–	–
Smör (100 gr)	75 öre	–	–
Hårt bröd (Knäckebröd)	25 öre	–	–
Mjukt bröd (Limpa)	45 öre	–	–
Expeditionsmat (En vecka)	12 Kr	–	1

VAROR	PRIS	ANTAL	BEP
En flaska vin	4 Kr	–	–
En tunna öl (5 liter)	18 Kr	–	–
En flaska sprit (75 cl)	22 Kr	–	–
VAPEN & RUSTNINGAR			
Läderrustning	63 Kr	4 st	2
Härdad Läderrustning	139 Kr	2 st	3
Liten Träsköld	23 Kr	7 st	1
Normal Träsköld	64 Kr	2 st	2
Musköt (10mm)	372 Kr	1 st	3
Musköt (15mm)	495 Kr	1 st	3
Pistol (10mm)	154 Kr	2 st	2
Pilbåge	125 Kr	4 st	–
10 muskötladdningar (15mm)	24 Kr	5 lådor	1
10 muskötladdningar (10mm)	21 Kr	13 lådor	1
5 pilbågspilar	3 Kr	75 buntar	–
Dolk	11 Kr	–	1
Spjut (Kort)	39 Kr	–	1
Stridsklubba (1H)	37 Kr	–	2
REDSKAP & VERKTYG			
Fiskenät (50 m)	36 Kr	–	3
Fiskeutrustning	8 Kr	–	2
Liten roddbåt (4 pers)	295 Kr	4 st	–
Stor roddbåt (8 pers)	865 Kr	2 st	–
Ett par åror (Se nedan)	46 Kr	–	5
2 hjulskärra (Lastar 50 BEP)	235 Kr	–	–
Stor vedyxa (2H)	149 Kr	–	3
Högaffel	29 Kr	–	3
Hacka	55 Kr	–	3
Kofot	19 Kr	–	2
Slägga	59 Kr	–	4
Spade	19 Kr	–	3
Lie (Se nedan)	67 Kr	–	3

Det som finns i Olof Järpes handelsbod är det enda man kan finna i Nackby. Priserna är inte prutbara, men ibland har Olof extrapriser, SL avgör.

Antalskolumnen visar hur många ex det finns av vissa varor. Ett streck betyder att det finns tillräckligt mycket för att förse en grupp rollpersoner.

Nedan följer en förklaring till de nya "vapen" som finns i handelsboden. Sakerna är inte i första hand avsedda som vapen, men vissa rollpersoner kanske vill använda en lie eller en åra.

NYA VAPEN

	fattn	GC	BV	BEP	Skada	Kostn
Lie	2H	10%	10	3	2T6+1	67 Kr
Åra	2H	5%	12	5	2T4	23 Kr

INFORMATION TILL SPELLEDAREN

EN FÖRKLARING AV INTRIGEN

Algot Forsbro, som inte alls är från Rulsjö, är en kringvandrande och obetydlig tjuv som lider av svårtyglad kleptomani.

Han trodde själv, förvirrad av självgoda tankar, att han var smart när han stal kugghjulet. Vid stranden stal han också en båt och rodde snabbt till Lilla Sandö. Väl på Lilla Sandö kontaktade han en av Sandmännens patruller som förde honom till Sandby på Stora Sandö. Där träffade han självaste Oscar Silferstierna, en förslagen och mycket ohederlig "handelsman".

När Oscar upptäckte vad den oduglige Algot hade gjort beslöt han sig genast för att återlämna kugghjulet. Sin vana trogen ville Oscar få ut något av färden och han bestämde sig därför att kidnappa några unga vackra kvinnor i Nackby. Det finns nämligen kunder som betalar bra för kvinnoslavar.

Han samlade sina medhjälpare och begav sig raskt till Nackby. Där kidnappades tre unga flickor, två av dem syskon till några av rollpersonerna och den tredje dotter till borgmästaren (detta för att motivera rollpersonerna att fortsätta jakten på Algot).

Algot fick i uppdrag av Oscar att föra de tre kidnappade flickorna in i den förbjudna zonen för att sälja dem till Reptilfolket. Av en händelse fick Algot veta att Reptilfolket säljer sina varor till ett litet hemligt handelshus som finns i den förbjudna zonen. Han lyckades också lista ut att handelshuset ägs av Oscar Silferstierna.

En idé spirade i Algots lilla hjärna och han bestämde sig för att själv transportera flickorna till handelshuset. Där skulle han göra sitt livs största kupp.

Han blev dock stoppad av Reptilfolket som tog flickorna och låste in Algot, som tursamt lyckades fly ut i den förbjudna zonen. Där irrar han runt och kan inte finna någon väg ut.

Oscar har nu fått flickorna av Reptilfolket och han har placerat dem i ett gammalt fängelse. Där vaktas de av Oscars trogna vänner i väntan på att köparna skall anlända. Köparna är Psionerna.

Psionerna är en ras av mäktiga psimutanter. Det är Psionerna som styr och ställer i den här delen av den förbjudna

zonen. De är näst intill fulländade, bortsett från en stor defekt. De kan endast föröka sig med icke muterade människor. Därför köper de unga kvinnor och män för att använda dessa till avel. Psionerna finns inte med i detta äventyr eftersom rollpersonerna aldrig kommer att konfronteras med dem.

Efter att rollpersonerna har varit ute och letat efter Algot och återvänt till Nackby pekar alla ledtrådar mot den förbjudna zonen.

Oscar Silferstierna är den stora boven i dramat. Det är han som försörjer de farliga Psionerna med nya människor så att de kan föröka sig. Han har ett hemligt handelshus i den förbjudna zonen, som är befolkad av diverse muterade djur.

Oscar säljer sina varor till de flesta handelsbodarna i trakten, även till Olof Järpes handelsbod. Det är inte Oscar själv som säljer varorna, utan inhyrda köpmän som inte kan kopplas ihop med honom.

Psionerna har planerat att vid rätt tillfälle göra sig av med Oscar Silferstierna och hans muterade underhuggare. Därefter skall de försöka överta hela Djupsjödalen!

DEL I

RESAN TILL OCH FRÅN RULSJÖ

Om spelarna bestämmer sig för att undersöka Algots bakgrund i Rulsjö tillhandahåller borgmästaren häst och vagn. Det tar ett dygn att färdas sträckan mellan Nackby och Rulsjö. SL har fria händer att beskriva landskapet. Se bara till at de slumpmässiga händelserna kan passa in.

Under resan finns det en viss chans att det händer någonting, ett s.k. slumpmässigt möte. SL skall slå 1T6 var tredje timme som rollpersonerna befinner sig på resan. Om slaget blir en etta inträffar ett slumpmässigt möte. SL slår då 1T8 och avläser nedanstående tabell.

1T8	**Slumpmässigt möte**
1	1T4 bybor från Nackby, Rulsjö eller Vetehult.
2	Rollpersonerna upptäcker ett kraftigt rökmoln som stiger mot skyn. Rökmolnet verkar komma från platsen där Nackby ligger.
3	1 hungrig Björn anfaller ur skogsbrynet. Se nya växter & djur sid 38.
4	1T6 Trädiglar faller från träden.
5	1 Sandbitare har sin fälla på vägen.
6	1 Armépatrull från samhällenas gemensamma armé går på vägen.
7	1T6 Giftbuskar växer vid vägkanten.
8	Rollpersonerna ser en enorm skinande sak flyga över dem högt uppe i luften med ett dån.

RULSJÖ

Rulsjö är ett samhälle med en struktur som är väldigt lik Nackbys. Samhället lever till största delen på fiske och det finns ett folkvalt råd som sköter samhället.

När rollpersonerna kommer hit för att fråga om Algot Forsbro finner de att Algot aldrig har varit i Rulsjö, åtminstone inte under det namnet. De blir i alla fall vänligt bemötta och erbjuds sovplatser över natten.

LILLA OCH STORA SANDÖ

För resor till öarna tillhandahåller borgmästare Mursten en stor roddbåt. Öarna är bevuxna med små låga taggiga buskar och gräsväxter, men till största delen är öarna ett stenigt sandlandskap.

Endast ett fåtal levande varelser finns på öarna. Var tredje timme som spelarna befinner sig på öarna skall SL se om det inträffar ett slumpmässigt möte. Detta görs genom att slå 1T6, blir resultatet en etta skall SL slå 1T8 i tabellen nedan.

1T8	Slumpmässigt möte
1	1 Landhaj anfaller ur marken.
2	1 Sandbitare har sin fälla just där rollpersonerna går.
3	1 Tusenfotsorm ligger och vilar framför rollpersonerna.
4	1T6 Sandmän patrullerar på ön. Se nya växter & djur sid 39.
5	1T8 Jättegetingar anfaller från skyn.
6	1T4 Sandmän som är ute och letar efter mat. Se nya växter & djur sid 39.
7	Rollpersonerna upptäcker ett kraftigt rökmoln som stiger mot skyn. Röken verkar komma från platsen där Nackby ligger.
8	Rollpersonerna finner ett mystiskt metallföremål, en revolver av kaliber .32. Revolvern har fem skott. Denna slumpaktiga händelse kan endast inträffa en gång. Skulle tärningen visa en åtta efter att denna händelse har inträffat får SL slå om tärningen.

Det enda rollpersonerna finner på Lilla Sandö är den stulna båten som tillhör Nora Malmeberg, samt spår som leder mot stora Sandö. Om de fortsätter dit finner de Sandmännens by Sandby.

SANDBY

Om rollpersonerna redan har varit i Nackby och sett vad Oscar Silferstierna har gjort, finns det ett hundratal Sandmän i byn. SL får då ändra på den text han läser upp för spelarna och om spelarna anfaller byn försvarar de hundra Sandmännen byn. Detta för att avskräcka rollpersonerna från att göra en dumdristig attack.

Efter att ha vandrat omkring bland sanddynerna på Stora Sandö ett bra tag ser spelarna på avstånd en rökpelare stiga mot skyn. Den verkar komma från en plats ca. 500 meter längre fram.

Om rollpersonerna går dit skall följande information läsas upp.

Ni ser en stor dal av sand. Mitt i dalen ligger ett par hus. Byn ser nästan övergiven ut, men det ryker ur skorstenen på ett av husen. Ni lägger även märke till att det finns grottöppningar som leder ner i underjorden.

Detta är Sandby. Nästan alla Sandmän är just nu i Nackby för att kidnappa vackra flickor. Endast de svagaste finns kvar här i byn. Om rollpersonerna visar sig blir de avvisade av Sandmän beväpnade med pilbågar och klubbor.

Sandmännen försvarar sin by och de drar sig inte för att bruka våld för att skrämma iväg en inkräktare. De är dock fega och om de blir tillfångatagna ger de upp. De som är kvar vet inte var resten av invånarna är, men säger sig tro att de är på jakt.

De tre husen bebos av de tuffaste krigarna och av Oscar själv. Två av husen är tomma, men i det som det ryker ifrån finns två Sandmän. De ropar på hjälp då de får syn på gruppen. Nere i hålorna finns det fyra Sandmän till.

SANDMÄN

STO 13 **KP:** 30, 27, 25, 24, 23, 19
INT 7 **Förflyttning:** 24m/SR
SMI 10 **Bepansring:** 1 SP
MST 4 **Färdigheter:** Gömma sig 75%

ATTACKER	GC	SKADA
Pilbåge	30%	1T8+2
Stridsklubba (1H)	30%	1T8+1

I grottorna finns inget av värde för rollpersonerna. De är endast bostäder för de primitiva Sandmännen. Grottorna har tre rum. Ett stort smutsigt rum där det finns ett tjugotal sovplatser, ett matrum med diverse matrester i och ett matförråd. Det finns totalt fem grottbostäder i Sandby.

Om rollpersonerna letar igenom husen efter fynd skall SL slå Finna Dolda Ting för den som letar. Om personen lyckas finner han/hon ett av följande föremål. För att se vilket det blir slår SL 1T6. Alla föremål är funktionsdugliga om inte annat anges. Vissa fynd kräver en lyckad genomgång på fyndplanen för att förstås.

FYNDTABELL

1T6	FYND
1	Rollpersonen finner en konstig svart låda med knappar på. Det är en bärbar kassettbandspelare med ett band i. Femton slag på fyndplanen får ges till spelarna. Om det lyckas fungerar bandspelaren och det går att få ut ett band med titeln HEAVY TRADITION VOL 1. Bandspelaren drivs av ett minipaket som räcker för 30 timmars lyssnande.
2	Rollpersonen finner en liten rosa låda med en ratt på, det är en speldosa som spelar svenska nationalsången. Speldosan är lite trasig så vissa toner fattas och andra har tillkommit.
3	Rollpersonen finner en mystisk sak av ett slätt material. Den ser ut som ett handtag av något slag. Det är en häftapparat. Det finns bara tio häftor kvar i

apparaten. Tio slag på fyndplanen.

4 Rollpersonen finner ett rör av metall med glas i ändarna, det är en kikare. Kikaren är trasig och den som klarar fyndplanen på tio slag kommer på det.

5 Rollpersonerna finner en metallask med konstiga vita ärtor i. Det är motgift mot gift och strålning och tillhör Oscar Silferstierna. Om någon är Läkare skall den personen med 1T100 slå lägre än sin INTx5%. Lyckas rollpersonen kommer han/hon på att det är läkemedel. Totalt finns det 8 tabletter mot gift och 3 tabletter mot strålning. Se Ny teknologi sid 37. Om ingen läkare ingår i gruppen får personerna ta med sig asken och chansa.

6 Rollpersonen finner ett konstigt metallföremål, det är en autoinjektor. I injektorn finns det två doser av Läkedrog 2. Om någon är Läkare får den personen med 1T100 försöka slå lägre än sin INTx5%. Lyckas rollpersonen förstår han/hon att detta är en läkedrogsinjektor med en läkedrog i. Bara läkare kan förstå, andra spelare kan chansa. SL får inte ge för mycket information som gör att spelarna förstår vad det är.

Om rollpersonerna bränner ner Sandby eller på något annat sätt förstör byn, kommer Oscar Silferstierna sända tjugo Sandmän efter rollpersonerna. De kommer att jaga dem var som helst, även in i den förbjudna zonen. Sandmännen kommer även att anfalla och bränna ned Nackby.

ÅTERKOMSTEN TILL NACKBY

Om inte rollpersonerna, som resultat av ett slumpmässigt möte, sett ett rökmoln från Nackby, ser de nu en stor rökpelare stiga upp från byn.

När rollpersonerna kommer åter till Nackby finner de att förrådshuset har brunnit ned. De får en order om att de skall inställa sig hos borgmästaren i rådhuset med en gång. När de anlänt berättar Felix Mursten följande:

Under den tid ni varit borta har något förfärligt inträffat. En stor grupp Sandmän, ledda av självaste Oscar Silferstierna, anföll byn och brände ned vårt matförråd. De tog även tre flickor till fånga. Den ena var ingen mindre än min egen dotter (SL fyller här i med att säga att de andra två var systrar till några av rollpersonerna).

Kugghjulet har vi däremot återfått, tacka Gud för det. Här ställer sig Felix upp och ropar in en person. Denna lilla pojke lyckades uppfatta ett samtal mellan Algot Forsbro och Oscar Silferstierna. Han kan själv få berätta vad han hörde.

När jag hörde att byn blev anfallen, gömde jag mig under fårskinnsfällen i vår storstuga. Jag låg alldeles stilla och väntade på att mamma eller pappa skulle komma. Plötsligt öppnades dörren och

två herrar klev in. Den ene var Algot Forsbro och den andre var en stor kraftig man med illrött hår. Den rödhåriga mannen pratade med en hes väsande röst och Algot kallade honom för Oscar.

Jag hörde att Oscar gav Algot i uppgift att föra de tre fångarna in i den förbjudna zonen. Där skulle han sälja dem till reptilfolket. De skakade hand och sedan lämnade de huset.

Felix Mursten tittar er i ögonen och frågar om ni verkligen kan låta tre flickor från Nackby bli sålda som slavar. Han väntar sig bara ett svar...

DEL II

RESAN TILL DEN FÖRBJUDNA ZONEN

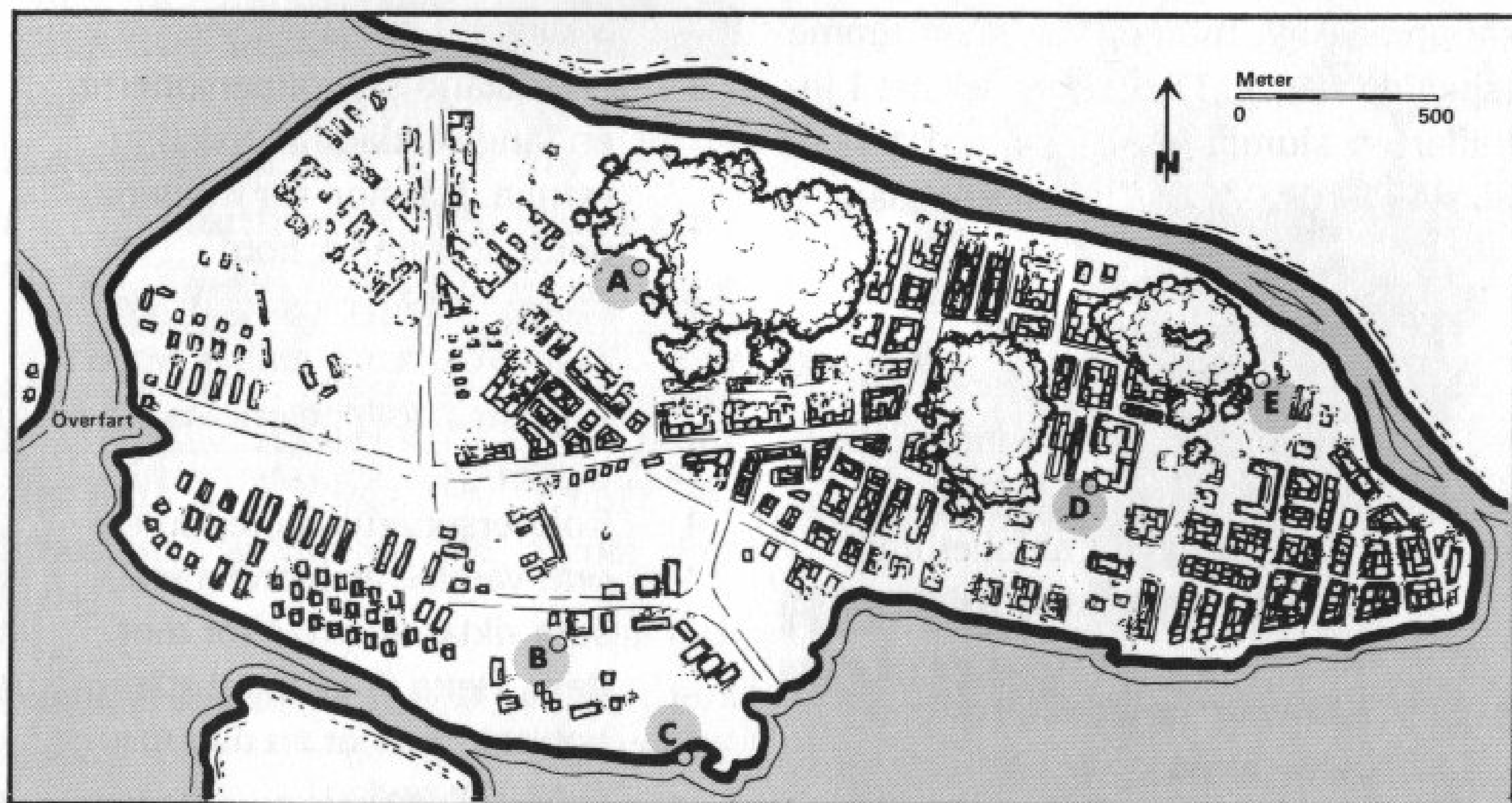
När rollpersonerna bestämt sig för att resa till den förbjudna zonen samlar borgmästaren ihop en grupp bybor som med häst och vagn eskorterar rollpersonerna. Med sig har de en stor roddbåt. Resan till överfartsstället tar en dag och inget speciellt inträffar.

Väl framme vid vattnet som skiljer den förbjudna zonen från Djupsjödalen vinkar borgmästaren av rollpersonerna och önskar dem lycka till. Överfartsstället markeras på stranden av ett raserat och förvridet monument och på andra sidan skymtar spelarna ett liknande monument.

Resan med båt är kort, det är bara 250 meter mellan stränderna.

DEN FÖRBJUDNA ZONEN

Denna del av den förbjudna zonen var för länge sen en tätbebyggd stad. Ruinerna



efter husen ser numera ut som stora högar av grå sten. Marken är svart och överallt finns metallbitar och glasskärvor.

Vissa delar av den förbjudna zonen var grönområden innan katastrofen, dessa områden är nu täckta av missvuxna växter och torra träd. Skogar finns, men träden står så tätt att det är helt omöjligt att färdas igenom dem.

I den förbjudna zonen finns det fem platser som är av speciellt intresse. De markeras på kartan med bokstäverna A-E. SL får avgöra hur lätt det är för rollpersonerna att hitta dessa platser.

Bokstäverna markerar följande platser:

A	Reptilmännens boning
B	Det gamla tryckeriet
C	Algot Forsbros båt
D	Fängelset
E	Oscar Silferstiernas handelshus

När rollpersonerna befinner sig på ytan i den förbjudna zonen skall SL slå för slumpmässiga möten. Varannan timme (speltid) slår SL 1T6. Blir resultatet 1 inträffar ett slumpmässigt möte. Då skall SL slå 1T6 och avläsa tabellen nedan.

1T6 Slumpmässigt möte

1	En patrull med sex reptilmän marscherar längs ruinerna. Se nya växter & djur sid 40.
2	1T3 Jägarugglor anfaller från skyn. Se nya växter & djur sid 38.
3	1 Kvävare anfaller en av rollpersonerna.
4	En gigantisk Ekoxe dyker upp bland stenhögarna.
5	2T4 hungriga Jätteråttor på jakt efter mat får(syn på rollpersonerna och rör sig emot dem.
6	Slå på specialtabellen nedan.

Varje slumpmässigt möte i specialtabellen kan endast inträffa en gång. Om det blir ett möte som redan ägt rum, skall SL slå 1T100 på regelbokens fyndlista.

1T4 Slumpmässigt möte

1	Rollpersonerna ser ett buckligt fyrkantigt metallhus. På taket sitter två blå glasbehållare (det är en trasig polisbil). Om någon försöker förstå sig på vad det är får han/hon 5 slag på fyndplanen. Om någon misslyckas händer följande. I de blå glasbehållarna tänds ett roterande ljus och en sirén börjar tuta. Inom 2T10 SR dyker 1T6 Jägarugglor upp. Se nya växter & djur sid 38.
2	På avstånd ser rollpersonerna en lång välklädd flintskallig kvinna. När hon ser rollpersonerna försvinner hon.
3	En av rollpersonerna får syn på Algot Forsbro. Han har ryggen vänd mot rollpersonerna. (Se nedan)
4	Rollpersonerna möter en enorm varelse av blank metall som riktar ett grovt rör mot dem. Detta är en snäll städrobot och röret är en dammsugare. (Se nedan)

ALGOT FORSBRO

Algot kom till den förbjudna zonen för att förverkliga sin idé. Han skulle göra en stöt hos Oscar Silferstierna och bli rik, men planen sprack.

Det enda Algot vill just nu är att finna sin båt och lämna den förbjudna zonen. Om spelarna anfaller honom försvarar han sig. Om han hotas försöker han skjuta sig ut om han tror det finns en möjlighet att undkomma. Han känner till att det bor en mängd jätteråttor i en underjordisk lokal (det gamla tryckeriet) och han vet dessutom var reptilmännen håller till. Han känner också till var Silferstiernas handelshus ligger.

ALGOT FORSBRO

STY 13	**Kroppspoäng:** 20
INT 6	**Förflyttning:** 31
PER 10	**Bepansring:** 2 SP
SMI 16	**Pengar:** 47 Kr.
STO 7	
FYS 13	
MST 8	

ATTACKER	GC /PAR	SKADA
Kofot	44%/30%	1T6+1
Dolk	36%/35%	1T6+1
Hagelgevär .78	30%/ –	5T4

Färdigheter: Hoppa 74%, Klättra 81%, Lyssna 19%, Första hjälpen 21%, Gömma sig 81%, Stjäla Föremål 35%, Finna/desarmera fällor 13%, Finna dolda ting 21%, Finna ätliga växter 9%, Jaga & spåra 7%, Rida 11%, Smyga 89%, Simma 5%, Stridskonst/självförsvar 5%, Dyrka upp lås 11.

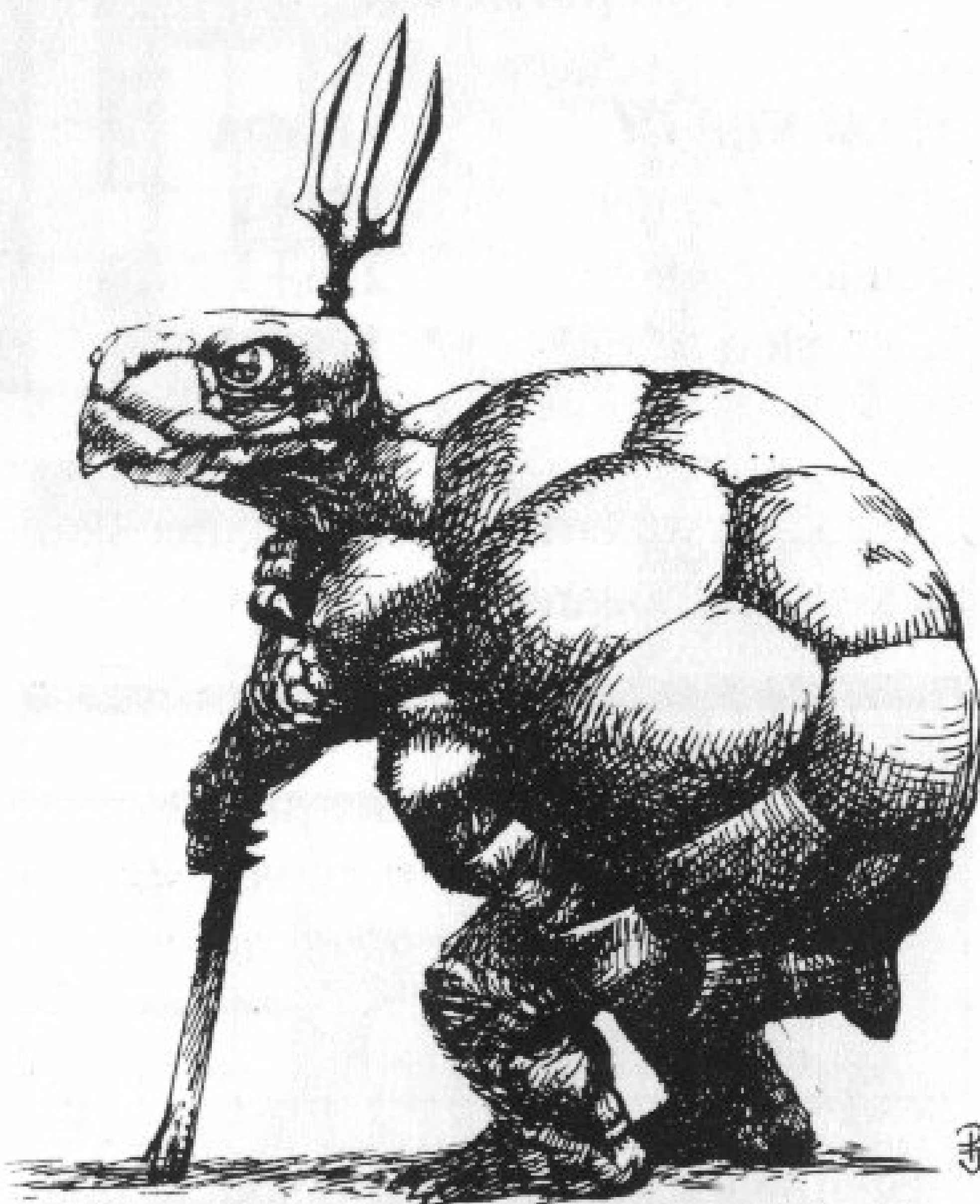
Hagelgeväret har Algot hittat i den förbjudna zonen och det har 2 skott. Algot har ytterligare 4 skott i fickan. Han har även en autoinjektor med en dos Regen 1, en liten träsköld och en läderrustning.

ROBOT

Om rollpersonerna anfaller roboten blåser den ut ett stort moln av damm genom dammsugarröret och lämnar platsen. Dess tjocka plåt absorberar 6 SP och den har 25 KP.

Är rollpersonerna vänliga kan roboten ge följande information. Roboten visar ett hologram föreställande åtta reptilmän som för med sig de tre flickorna från Nackby. Han kan också tala om var de gröna reptilvarelserna bor.

Han visar även ett hologram som föreställer fyra välklädda flintskalliga människor som går bland ruinerna. Plötsligt försvinner de upplösta i tomma intet.



REPTILMÄNNENS BONING

Ni ser ett litet hus av stora veckade gråbruna plattor. Byggnaden är väldigt liten

och "dörren" är en löst stående platta.

Ingången till reptilernas tempel bevakas av en reptilman. Han står i det lilla skjulet, beväpnad med en treudd. Försöker någon tränga sig in försvarar han ingången med sitt liv.

Om rollpersonerna visar sig vänliga och frågar om flickorna, får de en order att lämna sina vapen i skjulet. De blir sedan förda till översteprästen i rum 17. Frågar de honom om flickorna svarar han att han aldrig hört talas om några flickor.

REPTILMAN

STO 8	**KP:** 16	
INT 13	**Förflyttning:** 15m/SR	
SMI 13	**Bepansring:** 2 SP	
MST 9		
ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Om rollpersonerna går in i skjulet skall SL läsa upp följande text.

Inne i det lilla huset ser ni att det finns en öppen lucka i golvet. En kort stege leder ner till en upplyst korridor.

Stegen leder ner till platsen som är markerad med en 1:a på kartan.

Om inget annat sägs om följande underjordiska platser är alla trädörrar olåsta och rum och korridorer är upplysta av facklor.

1. INGÅNG.

1×2 rutor

Ni kommer ned i ett litet kalt förrum varur en lång upplyst korridor (7 × 1 rutor) leder söderut. På östra sidan mitt i korridoren ser ni en vit metalldörr.

Korridoren har släta stenväggar och är tom. Detta gäller också för det lilla rummet och korridoren som leder till rum 2 och 3.

2. FLÄKTRUM.

2×3 rutor

På västra sidan av rummet ser ni en vägg av ett smutsigt tygliknande material. Mitt i väggen finns en dörr i samma material. På den södra och den norra väggen finns en grå metalldörr.

Den smutsiga tygväggen är ett stort luftfilter. Om rollpersonerna öppnar tygdörren skall SL läsa upp följande text.

Framför er ser ni en enorm metallcylinder. I cylindern finns en stav med 6 vingar på.

Detta är en stor fläkt. Fläkten har stått oanvänd i flera hundra år och den är helt obrukbar.

3. RASERAT RUM.

3×2 rutor

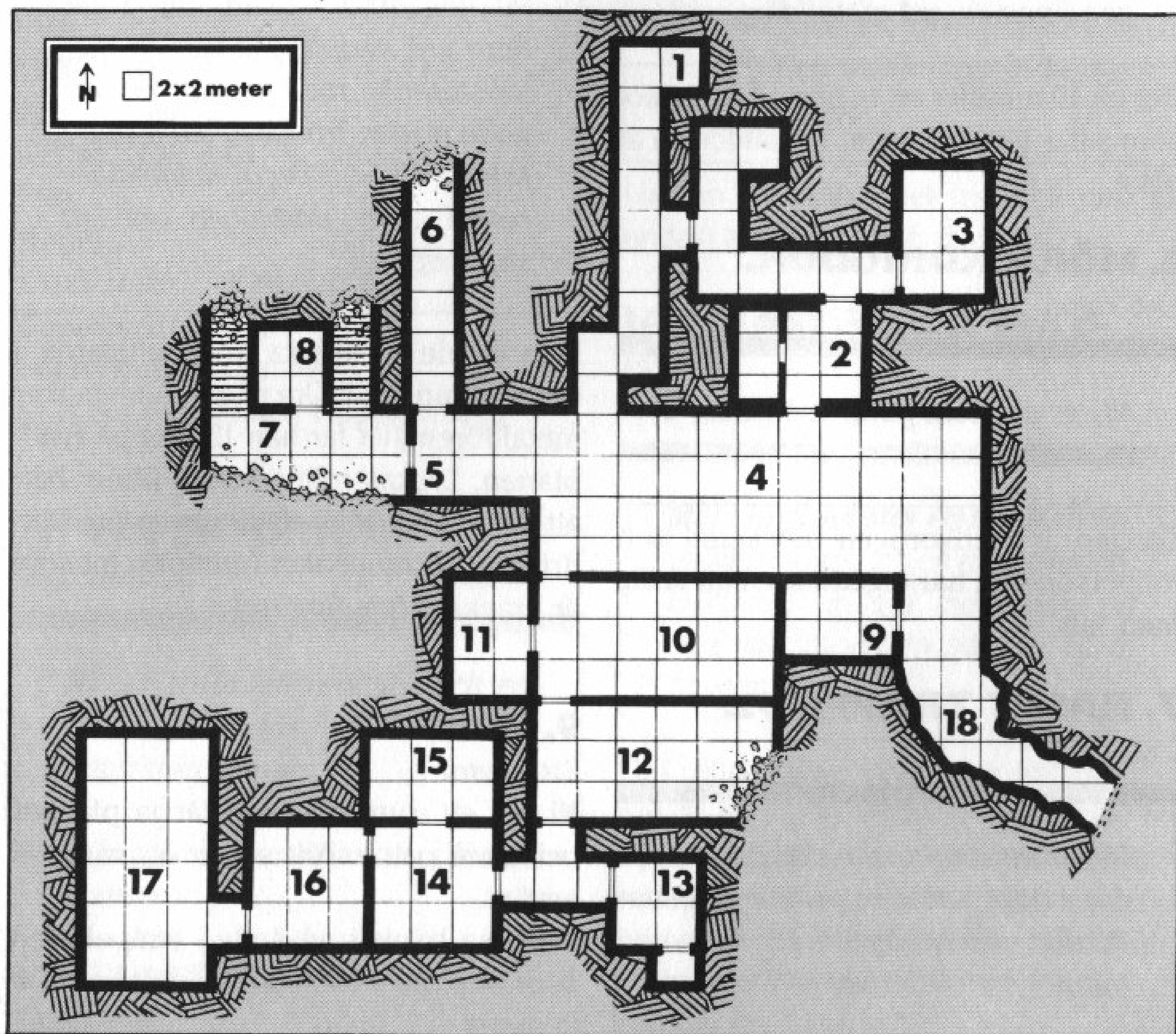
Dörren till detta rum är mycket liten. Ni måste krypa för att komma in i rummet. Golvet är fullt av rödfärgade stenar. Ni ser att taket hänger in och det ser ut att kunna rasa in vilket ögonblick som helst.

Om rollpersonerna börjar undersöka rummet, eller föra oväsen, måste alla i rummet göra ett SMI-kast. De som misslyckas hinner inte ducka för de fallande stenarna ifrån taket och de får 1T6 i skada.

4. TEMPELSAL.

4×11 rutor

Ni ser ett stort avlångt rum framför er. Väggarna är fulla med konstiga målningar som föreställer reptilmän. Golvet är täckt av ristningar av olika slag. En stor öppning finns i det sydöstra och en i det nordvästra hörnet. En mindre öppning finns på den norra väggen. Det finns en grå metalldörr på den norra och en på den södra väggen.



Väggmålningarna ger ett kaotiskt intryck och inristningarna på golvet är inte lättare att förstå. Ingen av rollpersonerna kan tänkas förstå att väggmålningarna är tempelmålningar eller att ristningarna anger bönepositioner.

5. FÖRSPIKAD DÖRR

2×3 rutor

Framför er ser ni en trädörr. Dörren är ordentligt igenspikad och tjocka plankor sitter tvärs över dörren. Det sitter varningstrianglar på dörren. På den norra väggen finns en grå metalldörr.

Det tar 10 minuter att ta bort alla plankor som sitter för trädörren. Metalldörren är olåst.

6. MÖRK KORRIDOR.

1×6 rutor

Ni ser en mörk gång som slutar i ett stenras.

Gången är ovillkorligen blockerad och rollpersonerna har ingen chans att ta sig fram här.

7. RASAT TRAPPHUS.

2×5 rutor

Ni ser ett mörkt rum där den södra väggen har rasat samman. På den norra väggen ser ni två trappor som leder uppåt. Den ena går efter den västra och den andra efter den östra väggen. Mitt på golvet ligger en hög benknotor.

De bägge trapporna slutar i stenras som inte går att passera. Benknotorna är lämningarna efter någon stackars varelse som reptilmännen glömt bort.

8. EL & TELERUM

2×2 rutor

På väggarna i detta rum sitter flera grå metallådor och en metallställning med massor av färgade trådar. Trådarna leder upp i taket. På golvet ser ni ett metallföremål som påminner om ett skjutvapen.

Inga av de elektriska anslutningarna i rummet fungerar. Om någon undersöker metallföremålet får han 12 slag på fyndplanen. Lyckas rollpersonen finner han att det är en bärbar slagborrmaskin. Den drivs av ett minipaket (minipaketet som är i räcker i fyra timmar).

9. FÖRRÅD

2×3 rutor

Ni ser ett rum fullt med långa plankor och små pallar. Allt ser ut att vara väl använt.

Dessa bänkar används i tempelsalen som sittplatser vid reptilfolkets sammankomster.

10. TEMPELVAKTEN

3×6 rutor

Det här är ett stort rum med en grå metalldörr på södra väggen. Utefter östra väggen ligger det tre högar av halm. Mitt i rummet står tre reptilmän beväpnade med treuddar. På golvet ligger en hel del stenar utspridda.

De tre reptilmännen tvekar inte utan anfaller rollpersonerna om de inte är i sällskap med någon reptilman.

REPTILMÄN

	Nr 1	Nr 2	Nr 3
STO	10	8	7
INT	7	12	9
SMI	17	15	14
MST	11	13	11
KP:	20	16	14

ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	40%	1T4
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Bepansring: 2 SP
Förflyttning: 15m/SR
Nr 3 har mutationen Hoppförmåga

11. VAPENFÖRRÅD

3×2 rutor

> *Ni ser ett antal treuddar och ett par stora korgar fulla med knytnävsstora stenar.*

Totalt finns det 8 treuddar och 117 stenar i rummet.

12. TOMT RUM

3×6 rutor

> *Ni ser ett stort tomt rum. Det sydöstra hörnet är nedrasat. En vit metalldörr finns på den södra väggen.*

Ett tomt rum.

13. HEMLIG FLYKTVÄG

2×2 rutor

> *Ni ser ett litet tomt rum. På den södra väggen finns en enmeters metalldörr.*
> *Bakom dörren finns en liten skrubb med en metallucka i taket. På den södra väggen hänger en liten stege.*

Luckan leder ut i det fria och den går endast att öppna från insidan.

14. PRÄSTERNAS MATRUM

3×3 rutor

> *Mitt i rummet står ett fint träbord, tre fina stolar och en liten trälåda. Det finns en gul metalldörr på den västra och en på den norra väggen.*

Om rollpersonerna öppnar trälådan finner de en plåtservis med tillhörande bestick. Om de börjar rota bland metallföremålen kommer de två prästnoviserna från rum 15 och undersöker vad ljudet kommer ifrån. När de ser rollpersonerna anfaller de. Se rum 15.

15. PRÄSTNOVISERNAS RUM

2×3 rutor

> *I rummet finns det två halmhögar och ett litet bord med två stolar runt. Vid bordet sitter två reptilmän sysselsatta med en fyrkantig låda.*

Lådan är ett elektroniskt boxningsspel. Reptilmännen är så upptagna av sitt spel att de inte märker rollpersonernas ankomst. Rollpersonerna får agera först.

PRÄSTNOVISER

	Nr 1	Nr 2
STO	9	7
INT	12	11
SMI	14	17
MST	10	12
KP:	18	14
ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Förflyttning: 15m/SR
Bepansring: 2 SP

Nr 1 har mutationerna Regenerera och Kameleont. Nr 2 har mutationerna Skapa magnetism och Hoppförmåga.

Den som vill försöka förstå vad den fyrkantiga lådan är för något får 9 slag på fyndplanen. Spelet drivs med ett minipaket och det som sitter i är nästan helt slut.

16. INRE TEMPELSAL

3×3 rutor

> *Ni ser ett fyrkantigt rum med väggarna fulla av konstiga målningar. På små hyllor på väggarna står det tända vaxljus. Mitt för den södra väggen står en gul fyrkantig metallåda med en vev på. På den västra väggen finns en gul metalldörr. Framför den södra väggen står ett altare.*

Om någon går fram till den gula lådan med vev ser han att det ligger rester av fiskar framför altaret.
Om någon vevar på veven hörs ett ylande ljud (det är ett gammalt flyglarm). Det tar 10 minuter från dess att reptilmännen hör ljudet tills alla är samlade i rum 4.

Reptilmännen har sen urminnes tider använt flyglarmet som en signal för bönesammankomst. Det härstammar från den tiden då de sökte sig till skyddsrummen för att undkomma bombräderna.

17. ÖVERSTEPRÄSTENS RUM

6×3 rutor

> *Rummets väggar är täckta av fina filtar och på golvet ligger en brun matta. I rummet finns ett stort träbord med ben av blank metall och en säng mot norra väggen. Tre lådor står staplade vid den östra väggen och i nordöstra hörnet finns ett metallskåp. På en stol framför bordet sitter en enorm reptilman med sex armar*

och äter fisk. Ni känner en stark lukt av fisk tränga ut från rummet.

Reptilmannen är överstepråsten och om rollpersonerna är ensamma anfaller han så fort han får syn på dem. När han slåss använder han samtidigt tre klor, två matknivar och en treudd.

ÖVERSTEPRÄST

STO	10	**Kroppspoäng:**	20
INT	15	**Förflyttning:**	15m/SR
SMI	23	**Bepansring:**	7 SP
MST	16		

ATTACKER	GC /PAR	SKADA
Klor	63%/ –	1T4+1
Treudd	53%/35%	2T6+1
Matkniv	33%/28%	1T4

Mutationer:

Dubbelhjärna (Kan slåss mot två fiender)
Flerdubbla kroppsdelar (Sex armar)
Energikropp
Riktningsknöl

Defekter:

Förhöjd ämnesomsättning
Tål ej solljus

De tre lådorna är fulla av fisk som verkar dagsfärsk. Kassaskåpet är inte låst, så om någon rollperson vrider på kodratten låses det. I skåpet finns det en liten färgglad plastlåda med fönster, en metallpinne med handtag, ett stort hjärtformat metallföremål med ben och en liten metallåda med 423 Kr i.

De rollpersoner som försöker förstå hur fynden fungerar får 11 slag på fyndplanen.

Den färgglada plastlådan är en elektronisk tärning. Man lägger handen på rutan och när man tar bot den visas ett tal mellan 0 och 100. Sifferindikatorn är trasig så man ser endast några streck i rutan. Metallpinnen med handtaget är en lödkolv med inbyggd tennsug och tennautomat. Lödkolven drivs med ett minipaket. Det hjärtformade metallföremålet är ett våffeljärn.

18. LÅNG GÅNG

500 meter

Ni ser en lång mörk gång framför er. Marken är blöt och från väggar och tak faller det vattendroppar hela tiden.

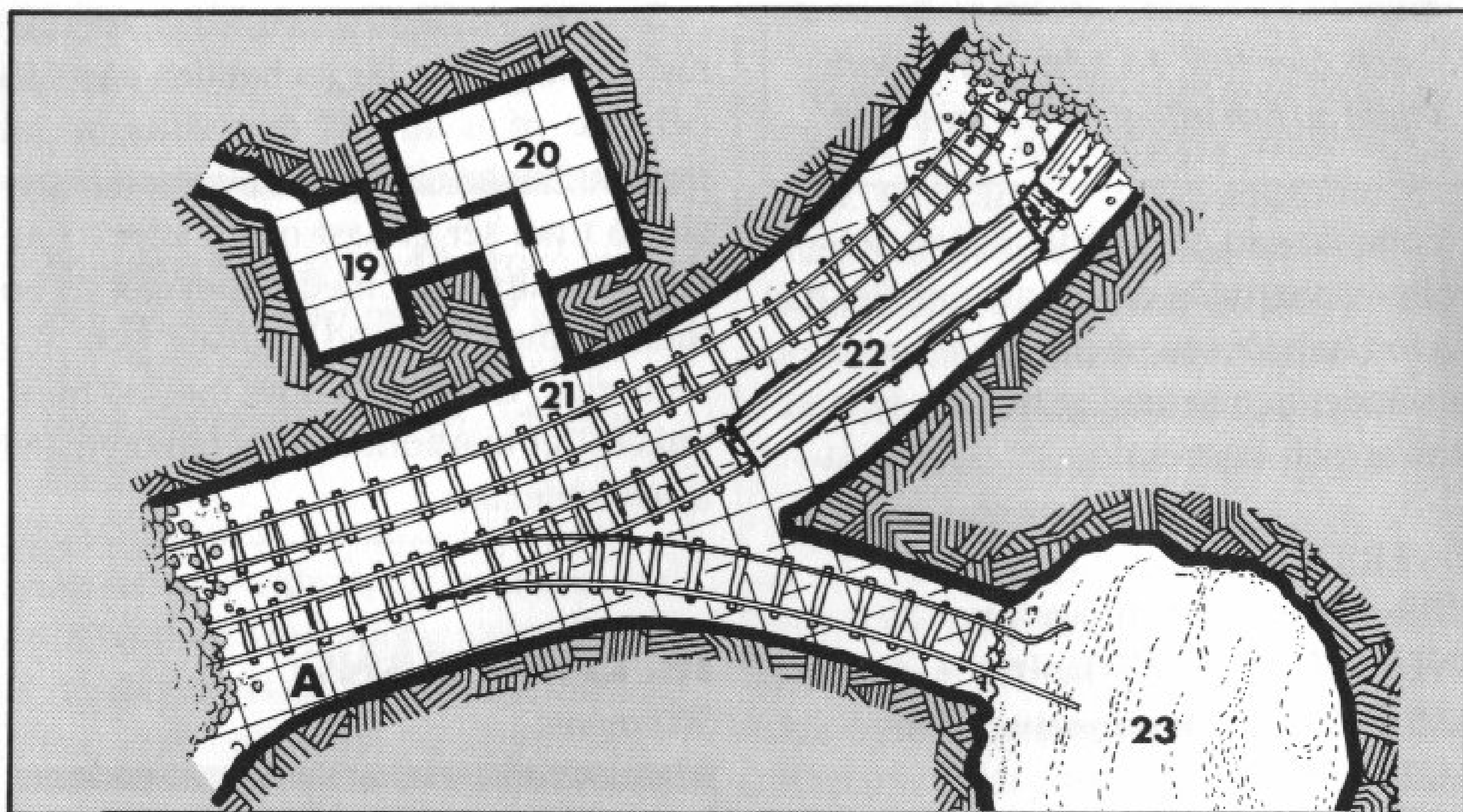
Gången är 500m lång. Den leder till rum 19. Gången är gjord av reptilfolket för att sammanbinda de vanliga reptilmännens bostad med templet.

19. RASAT RUM

3×2 rutor

Väggarna har en gång varit vita men är nu smutsgrå. På dem sitter små 4-kantiga plattor med runda gropar i. En svart metalldörr finns på den östra väggen.

De små plastplattorna är vägguttag. Eftersom det inte finns något fungerade elnät finns det heller ingen ström i vägguttagen. Metalldörren är olåst.



20. BOSTAD

2×4 + 2×2 rutor

I rummet finns det tre halmhögar, ett bord och tre stolar. Ni ser två reptilmän som reser sig och tar fram sina treuddar. En tredje springer ut genom den andra öppna dörren i rummet.

Två av reptilmännen anfaller rollpersonerna och den rusar ut genom andra dörren för att komma bakifrån.

REPTILMÄN

STO	8	**Kroppspoäng:** 16, 16, 16
INT	13	**Förflyttning:** 15m/SR
SMI	11	**Bepansring:** 2 SP
MST	11	

ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Nr 1 har mutationen bärsärk.

Om någon av rollpersonerna klarar sitt Finna dolda ting-kast finner han en plånbok med 17 Kr i.

21. TUNNELBANETUNNEL

5×20 rutor

Ni ser ett enormt rum med välvt tak av slät grå sten. På marken finns långa metallstavar som ligger på avlånga, grå släta stenar. Rummet är lite svängt och har rasat igen i bägge ändar. På den södra väggen ser ni ett stort hål. Efter den södra väggen, öster om hålet, ser ni två avlånga gröna hus med många fönster. Det som ligger längst åt öster har till hälften krossats av det nerrasade taket.

Metallstavarna på golvet är tunnelbaneräls och de gröna husen är tunnelbanevagnar. Vid markeringen A på kartan står

två reptilmän och vaktar en utgång. Går rollpersonerna ditåt och det är dag, ser de ljus strömma in från gången, som leder ut i det fria. Reptilmännen anfaller rollpersonerna om de går mot utgången.

VAKTER

STO	9	**Kroppspoäng:** 18, 17
INT	11	**Förflyttning:** 15m/SR
SMI	17	**Bepansring:** 2 WP
MST	10	

ATTACKER	GC	SKADA
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

22. TUNNELBANEVAGN

1×7 rutor

> *Genom fönsterrutorna ser ni att huset är fullt av reptilmän, stora och små. Överallt ser ni halmhö-gar.*

Om rollpersonerna anfaller, försvaras bostaden av männen. Kvinnor och barn stannar kvar i vagnen och slåss endast om de blir anfallna. I vagnen finns det 5 män, 6 kvinnor och 10 barn.

REPTILMÄN, KVINNOR & BARN

STO	2–9	
INT	10	**Förflyttning:** 15m/SR
SMI	14	**Bepansring:** 2 SP
MST	9	

KP: Män: 19, 18, 17, 17, 15
KP: Kvinnor: 15, 14, 14, 14, 13, 13
KP: Barn: 7, 6, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 2
Kvinna nr 3 har mutationen Gälar och simhud
Barn nr 4 har mutationen Hoppförmåga
Barn nr 6 har mutationen Kameleont

Om rollpersonerna söker efter fynd eller plånböcker skall SL slå en gång på regelbokens fyndtabell.

23. DAMMEN

8×8 rutor

> *Tunneln mynnar ut i ett stort rum. Ni ser att metallstängerna hänger ut i tomma luften så golvet måste ligga på en lägre nivå. På en av de två metallstängerna som sticker ut sitter en reptilman och tittar ner på golvet ni inte kan se. I handen har han en träpinne med en tråd fäst i ena änden.*

Reptilmannen sitter och metar. När han får syn på rollpersonerna hoppar han ned i vattnet. Rollpersonerna ser att han hoppar och hör ett plums. Reptilmannen håller sig gömd tills han är säker på att rollpersonerna har gått sin väg.

FISKARE

STO	7	**Kroppspoäng:** 14
INT	14	**Förflyttning:** 15m/SR på land
SMI	13	35m/SR i vatten
MST	12	**Bepansring:** 2 SP

ATTACKER	GC	SKADA
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Fiskaren har mutationerna Kameleont, Gälar och simhud.

DET GAMLA ÖVERGIVNA TIDNINGSTRYCKERIET

Framför er ser ni en stor hög av slät grå sten. Ur vissa stenbitar sticker rostiga järnstavar ut. När ni står och tittar ser ni en enorm gulaktig råtta springa in bland de gråa stenarna. Råttan är ungefär en meter lång och en halv meter tjock.

Om rollpersonerna följer råttan finner de ingången.

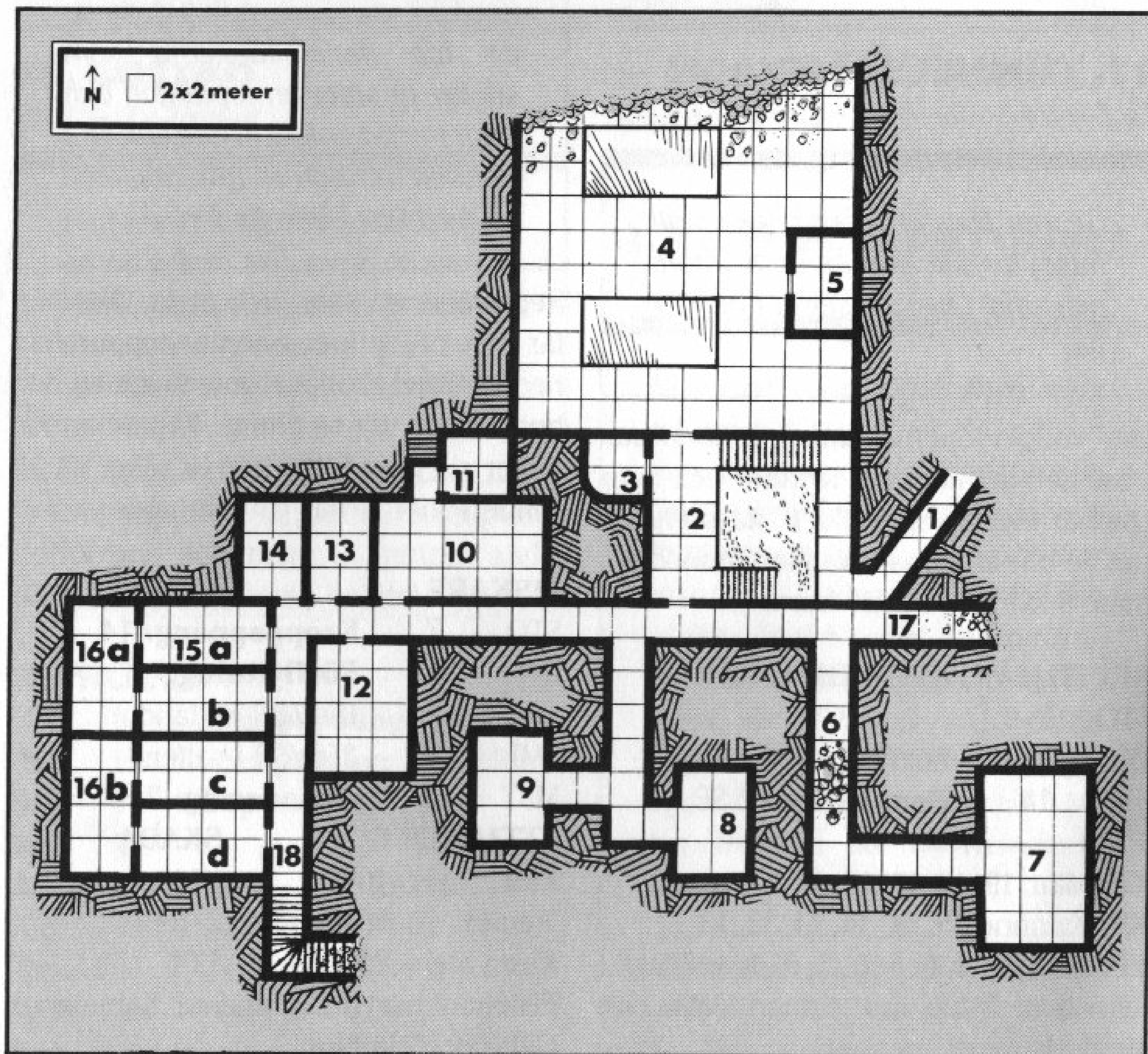
1. INGÅNG

En låg och smal gång leder ner i underjorden. Gången ser ut att vara väl använd.

Alla som är över 150 cm långa måste huka sig för att kunna gå i gången.

2. TRAPPHUSET

5×5 rutor



Ni står på en balkongliknande avsats och nedanför er ser ni ett rum. Utefter den norra väggen leder en trappa ned till rummet. Utefter den södra väggen fortsätter en trappa ytterligare nedåt.

På den västra väggen ser ni två metalldörrar med fönster i och mellan dörrarna sitter en liten metallplatta med två knappar på.

På både den norra och den södra väggen finns det metalldörrar. Den södra dörren är öppen. Ett stort vattenfyllt hål finns mitt i rummet och runt det finns ett metallräcke.

Dörrarna med fönster är hissdörrar, den norra hissdörren går att öppna.

I vattnet finns det en Vattenorm, se nya växter & djur sid 39. Vattenormen anfaller första varelse som hamnar i vattnet.

VATTENORM

STO	17	**Kroppspoäng:** 35
INT	4	**Förflyttning:** 30m/SR
SMI	11	**Bepansring:** 2 SP
MST	3	

ATTACK	**GC**	**SKADA**
Bett	40%	1T6
Krama	60%	2T6

Färdigheter: Smyga 90% Gömma sig 75%

3. HISS

2×2 rutor

Väggarna i rummet är av blank metall. På den södra väggen finns det en rad med sju knappar. Den tredje underifrån är grön, de andra vita.

Om en spelare trycker på någon av hissknapparna faller hissen ner en våning. Eftersom dörren sitter på väggen och inte på hissen faller hissen även om dörren är öppen.

Den som står i dörren måste slå ett SMI-kast, missar rollpersonen får han 5T4 i skada. De som är i hissen får 1T4 i skada om de inte klarar sitt SMI-kast. Läs upp följande ruta för de rollpersoner som befinner sig i hissen.

Ni kände hur rummet föll och stannade. Genom fönstret i dörren ser ni att det är vatten utanför.

Om någon klarar ett Finna Dolda Tingkast ser han att det är en stor grön orm i vattnet. De som försöker simma måste slå sitt Simmakast. För beskrivning av ormen, se rum 2.

Vattenvägen är enda vägen ur hissen.

4. TRYCKERIET

10×10 rutor

Ni ser ett enormt rum. I rummet finns det två metallföremål som ser ut som små hus. På den östra väggen finns ett litet rum med väggar helt av glas. Den norra väggen syns inte p.g.a att taket där har rasat in.

Om någon av rollpersonerna lyckas med Finna Dolda Ting ser de att det står något

på ett papper bakom ett fönster på en av de två metallhusen.

Går någon fram och läser ser rollpersonen följande:


EXPRESSEN

PESTEN SPRIDS

STOCKHOLM LAMSLAGET

UTEGÅNGSFÖRBUD

5. KONTROLLRUM

3×2 rutor

> *I rummet finns ett stort bord med massor av knappar och spakar på. På bordet finns även ett fat med ett konstigt metallföremål på.*

Bordet med alla knappar och spakar på är ett kontrollbord. Det är avstängt så rollpersonerna kan trycka och vrida så mycket de vill. Det konstiga metallföremålet är en cigarettändare, den som vill försöka förstå hur den fungerar får 15 slag på fyndplanen. Tändaren är outtömlig.

6. AVSPÄRRAD KORRIDOR

2×1 rutor

> *Framför er ser ni en stor stenhög, där taket rasat in.*

Om spelarna undersöker raset ser de att det är relativt färskt. Om någon lyckas med Finna Dolda Ting finner han att gången fortsätter på andra sidan av stenhögen. Det tar två timmar att flytta bort stenarna så att man kan komma förbi.

7. DOLT RUM

5×3 rutor

> *I rummet ligger det nio skelett av något som ser ut att ha varit människor. I rummet finns även ett träskåp och en stor spade.*

Öppnas skåpet hittar rollpersonerna en stor gul råtta liggande där. Den frågar rollpersonerna om de vet var det finns mat. Får den ett vettigt svar säger den att det finns en konstig plåtvarelse som går omkring och pekar med ett rör på allt den ser. Råttan påstår att varelsen inte är farlig.

Blir råttan hotad, använder den sig av sin mutation och springer iväg på alla fyra. Den springer till rum 8 eller 9 för att hämta hjälp.

MUTERAD JÄTTERÅTTA

STO	3	**Kroppspoäng:**	6
INT	2	**Förflyttning:**	20m/SR
SMI	13	**Bepansring:**	Ingen
MST	3		

ATTACK	GC	SKADA
bett	30%	1T6

Råttan har mutationen Eldkastare.

I råttans skåp ser ni en mängd konstiga föremål. Tre ser ut som armband med fönster på och ett ser ut som en liten svart låda med ett metallgaller i ena änden.

De tre första föremålen är digitala

klockor, ingen av dem fungerar. Det fjärde föremålet är en elektrisk rakapparat med automatisk löddring och aftershave. Den drivs med ett minipaket som håller för ungefär femhundra rakningar. Rollpersoner som vill försöka förstå hur den fungerar får 10 slag på fyndplanen.

8 och 9. RÅTTBOSTÄDER

3×2 rutor

När ni närmar er öppningen till detta rum känner ni en fruktansvärd odör. När ni samlat er och tittar in ser ni ett mörkt rum fyllt av benrester, gamla klädtrasor och annat skräp. Ni ser även ett antal övergödda råttor.

Ifall rollpersonerna ger råttorna något rejält att äta låter de rollpersonerna vara ifred. I varje rum finns det 6 råttor.

Skulle de hota eller visa sig fientligt inställda gentemot råttorna anfaller de. Då råttorna anfaller skriker de för att varna sina kamrater i det andra rummet (rum 8 eller 9). De andra råttorna anfaller då från sitt håll.

JÄTTERÅTTOR

STO	3	**Kroppspoäng:** Alla
INT	2	råttor har 6 KP
SMI	12	**Förflyttning:** 20m/SR
MST	4	**Bepansring:** Ingen

ATTACKER	GC	SKADA
Bett	30%	1T6

Det är 10% risk att råttorna har mutationen Bärsärk. Slå för varje råtta.

10. PAUSRUM OCH KÖK

3×5 rutor

Ni ser ett rum med stolar och bord. Utefter norra väggen finns en metallfärgad bänk med en nedsänkning och det finns en liten nisch i den norra väggen. På bänken står en konstig maskin med en glaskanna under.

Den konstiga maskinen är en elektrisk kaffebryggare med inställning för valfri styrka. Tyvärr finns det inget minipaket i maskinen. Den som vill försöka förstå maskinen får 10 slag på fyndplanen. Om rollpersonen lyckas förstår han hur den fungerar och att det inte finns något minipaket i den. Det finns kaffe till 28 koppar i maskinen. Kaffet är emellertid omalet och förpackat i ett stasisfält.

11. TOALETT

2×2 rutor

Ni ser ett litet rum med en stol av vit sten och ett skålformat vitt bord sitter på väggen. En pinne sticker upp ur ryggstödet på stolen. En inte alltför angenäm lukt ligger i rummet.

Om någon drar i pinnen, som är spolningsanordningen, hörs ett brusande ljud. Annars är rummet helt ointressant.

12. ADMINISTRATIONSRUM

4×3 rutor

Ni ser ett stort rum med långa blanka vita föremål i taket. Mitt i rummet står ett stort bord med en stol framför. Stolen är av blank metall och ni ser resterna av tyg hänga från den.

Föremålen i taket är lysrörsramper.

Om rollpersonerna undersöker skrivbordet finner de att det finns fyra låsta trälådor. De tre översta lådorna är tomma, men i den understa lådan finns det ett konstigt metallföremål. Det är en hålslagare, och den den som vill förstå sig på hur den fungerar får 12 slag på fyndplanen.

13. TOMT RUM

3×2 rutor

Rummet verkar vara helt tomt.

Rummet är tomt, men låt spelarna söka igenom det ändå.

14. STÄDSKRUBB

3×2 rutor

Det här är ett litet rum, fullt av olika konstiga och mindre konstiga föremål. Här finns bl, a en stor mängd av olika sopborstar. Ni ser även en stor konstig maskin av blank metall. Den har två hjul i ena änden och från andra änden sticker två metallrör ut.

Rummet användes som städskrubb av de som arbetade här innan katastrofen. Maskinen är en dammsugarrobot. Man startar den genom att vrida på ett av handtagen. Den som vill försöka förstå sig på den får endast 5 slag på fyndplanen. Roboten drivs av två energipaket typ A. Energipaketen klarar 4 timmars drift innan de är urladdade.

Roboten dammsuger ljudlöst och rör sig mycket långsamt.

15 a-d. OMKLÄDNINGSRUM

2×4 rutor

Rummet är avlångt och utefter den södra väggen står en rad stora röda plåtskåp. Mitt i rummet finns det en träbänk och på den bortre väggen finns en dörr.

Det finns 10 skåp i varje rum och alla är låsta. I vissa skåp finns det fynd.

Nedan följer en beskrivning av de skåp som innehåller fynd (resten innehåller endast klädtrasor).

Rum 15a, skåp 3

Skåpet innehåller ett konstigt rör med en borste i ena änden. Det är en elektrisk tandborste och den drivs av ett minipaket. Den som vill försöka förstå hur den fungerar får 10 slag på fyndplanen.

Rum 15c, skåp 7

Skåpet innehåller en glasflaska med en rödaktig vätska i (flaskan är förpackad i stasis) samt ett konstigt metallföremål. Flaskan är en vinflaska och metallföremålet är en korkskruv. Den som vill för-

söka förstå hur korkskruven fungerar får 10 slag på fyndplanen. Vinet är mycket gott, det är ett Maconvin från år 2017.

16 a och b. DUSCHRUM

4×2 rutor

> *Ni ser ett rum vars väggar är helt vita. I taket och på den östra och västra väggen sitter det långa blanka metallrör. På den norra väggen finns en stor spegel.*

De blanka metallrören är duschar. Undersöker någon dem finner vederbörande att det finns en röd och en blå ratt på varje rör. Duscharna fungerar inte.

17. RASAD GÅNG

1×2 rutor

> *Gången slutar tvärt i ett stenras.*

Gången är helt igenrasad och slutar här.

18. RASAD TRAPPA

1×2 rutor

> *Ni ser att trappan har rasat samman och att det verkar svårt att ta sig igenom raset.*

Trappan har rasat och det går inte att komma vidare.

ALGOT FORSBROS BÅT

> *På avstånd ser ni en stor poedbt som ligger uppdragen på stranden. Båten verkar gansa ny och den ser inte ut att ha legat här mer än ett par dar.*

Detta är den båt med vilken Algot transporterade fångarna till den förbjudna zonen. Båten är helt funktionsduglig och det finns två åror till den.

Inga levande varelser finns i närheten.

FÄNGELSET

Alla celldörrar är av metall med en liten lucka i huvudhöjd som man kan titta igenom.

1. INGÅNGEN

1×1 rutor

> *Ni ser en spricka i den gråa släta stenen som leder nedåt. Marken är väl tilltrampad och vissa spår tyder på att varelser kan bebo denna grotta. På vissa ställen sticker vassa järnstavar ut ur den gråa släta stenen..*

Gången leder rakt igenom en gammal fängelsemur och in i en oskadad del av detta fängelse.

2. VAKTERNAS BOSTADSRUM

3×4 rutor

> *Rummet är fattigt möblerat och*

innehåller endast två gamla sängar och en sliten bänk. I sängarna ligger två människor.

Här bor de som vaktar fängelset, Ogust och Erik. När rollpersonerna kommer in i rummet greppar de sina vapen och skjuter utan att fråga. Vapnen har de liggande bredvid sig i sängarna.

VAKTER

	Ogust	**Erik**
STY	8	11
INT	12	11
PER	11	12
SMI	18	14
STO	15	8
FYS	10	12
MST	12	6
Kroppspoäng:	25	20
Förflyttning:	28m/SR	29m/SR
Bepansring:	3 SP	3+1T6 SP

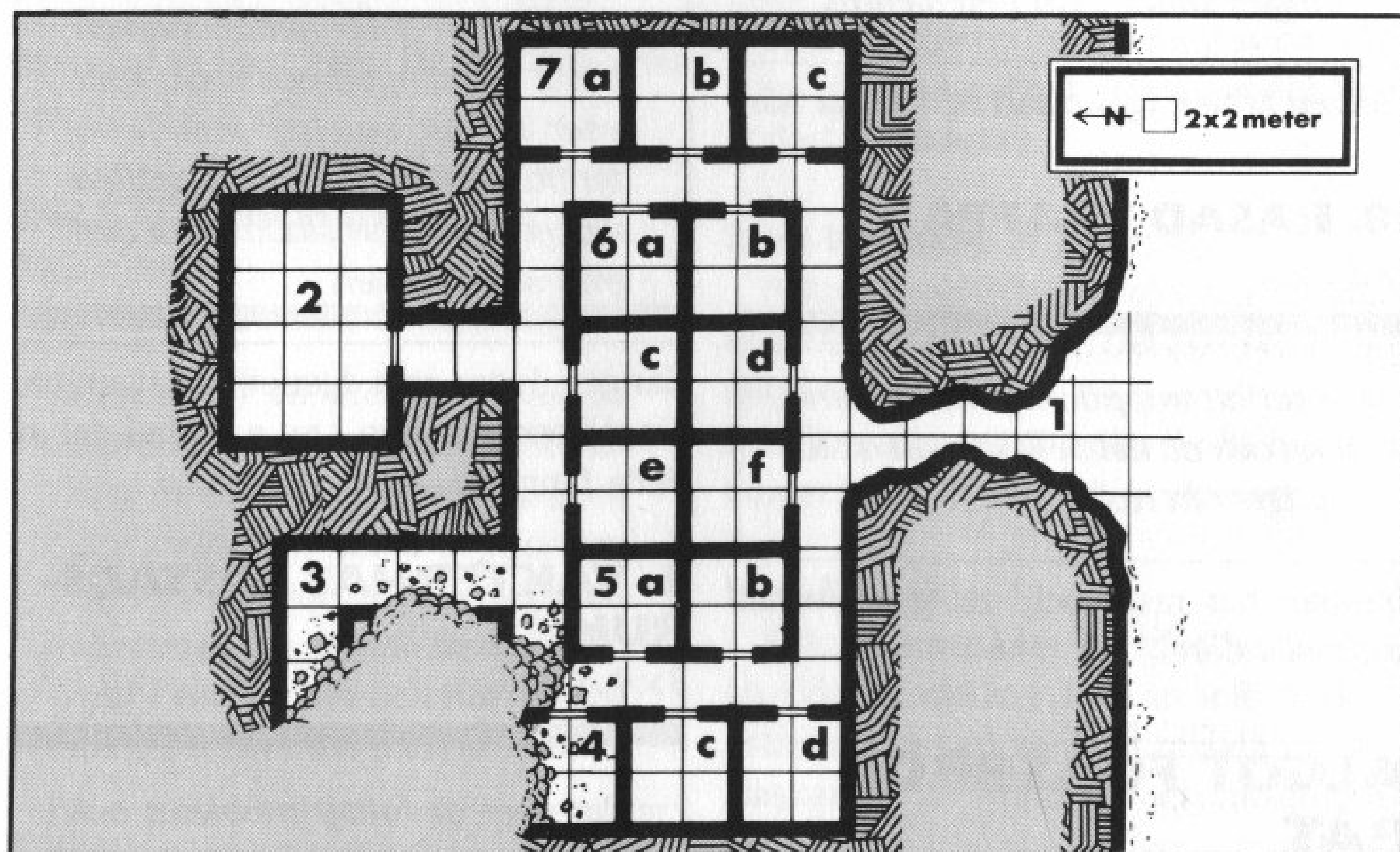
	ATTACKER	**CC/PAR**	**SKADA**
Ogust	Autogevär 7.62	39%/ –	4T6
– –	Yxa (1H)	54%/28%	2T8+1
Erik	Autopistol .32	34%/ –	2T6+2
– –	Piska	21%/14%	1T6+1

Erik är en muterad människa och han har följande mutationer. Radar (kan utföra handlingar i mörker)

Pansarartad hud (Absorberar 1T6 SP)

Båda har härdade läderrustningar på sig. Ogust har en komlänk på vänster arm. Dessa två människor är vänner i vått och torrt. Skulle en av dem dö, ger den andre upp och lägger sig ned över sin döde kompis och gråter. Han skriker att rollpersonerna har dödat hans bäste och ende vän.

Om rollpersonerna söker igenom rummet finner de pengar i Ogusts säng. Totalt finns det 54 Kr i sängen. Ogust har 10 skott i autogeväret och ytterligare 12 på sig.



3. SAMMANRASAD GÅNG

1×1 rutor

> *Ni ser att gången avslutas med att taket har rasat samman. Det ser inte ut som om man kan komma vidare.*

Gången slutar här.

4. RASAD CELL

2×2 rutor

> *Ni ser en tom fängelsecell där den norra väggen har rasat. Ur den sönderrasade väggen sticker delarna av ett skelett fram.*

5 a-d. FÄNGELSECELLER

2×2 rutor

> *Ni ser en tom fängelsecell.*

Cellerna är tomma.

6 a-f. FÄNGELSECELLER

2×2 rutor

> *Ni ser en tom fängelsecell.*

Cellerna är tomma.

7 a-c. FÄNGELSECELLER

2×2 rutor

> *Ni ser en fängelsecell där de sitter en ung kvinna i trasiga och smutsiga kläder. När hon ser er springer hon fram till dörren och ropar "släpp ut mig här ifrån!"*

I cell a sitter borgmästarens dotter och i de andra två sitter de andra kvinnorna. Om personerna i rum 2 lever, går de ut och undersöker varför kvinnorna väsnas.

OSCAR SILFERSTIERNAS HANDELSHUS

På avstånd ser ni en liten trästuga som ser ut att vara relativt nybyggd. Huset står framför en fyra meter hög bergsvägg av slät grå sten. Ovanför bergsväggen syns ruiner.

Alla dörrar i det inre komplexet är av den typen som man öppnar med ID-kort typ III.

1. VAKTKUREN

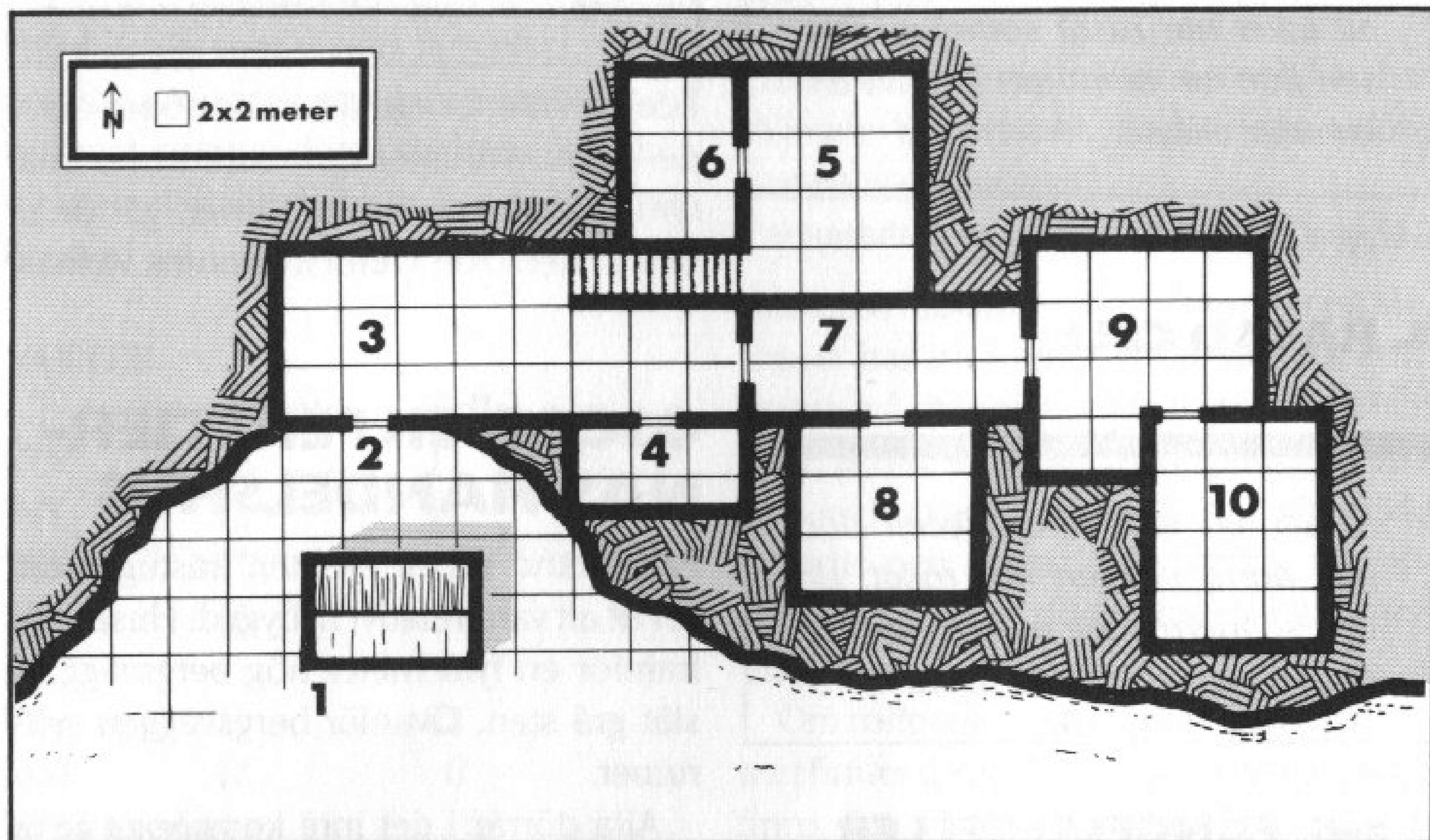
2×3 rutor

> *När ni närmar er huset ser ni tydligt den stängda dörren på framsidan. Ni ser också att det finns en metallvägg med en dörr i berget bakom stugan.*

Stugan har också en bakdörr på norra sidan. Om rollpersonerna försöker gå mot dörren i bergsväggen utan att bry sig om stugan hör de en röst bakom sig som säger "Upp med händerna!". I skjulet finns Harold som vaktpost. Han kommer ut med sitt jaktgevär riktat mot spelarna.

Om de inte lyder skjuter han.

Om rollpersonerna ger upp, blir de avväpnade och transporterade till fängelset. Där blir de satta i cellerna 5a-6f, en i varje cell. De som transporterar dem dit är, förutom Harold, Steve och Roonie som finns inne i bergsrummen.





HAROLD

Harald är en muterad hare som har arbetat åt Oscar Silferstierna i två och ett halvt år.

STY	12	**Kroppspoäng:** 18
INT	14	**Förflyttning:** 28m/SR
PER	12	**Bepansring:** 1T6+2 SP
SMI	14	**Pengar:** 24 Kr och 45 öre
STO	10	
FYS	8	
MST	13	

ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	44%	1T4
Gevär 6.50mm	23%	3T6

Harold har mutationerna Klor och Pansarartad hud. I geväret finns det 5 skott och det är alla Harold äger. Han har även ett ID-kort typ III på sig.

Går rollpersonerna in i vaktkuren skall SL

läsa upp följande text.

> *I huset finns ett stort bord med fyra stolar kring, en säng med en kullerstensformad madrass, ett skåp och på golvet står en stor metallåda med ett blankt metallnät framför. Ni känner att temperaturen i huset är mycket behaglig.*
>
> *I skåpet finns en cylinderformad plastmaskin med en lång slang, tre minipaket och ett energipaket typ A.*

Den kullerstensformade madrassen är en luftmadrass med automatisk tryckinställning. Madrassen pumpas med pumpen som finns i skåpet. Den som vill försöka förstå vad det är får 14 slag på fyndplanen. Pumpen drivs med ett minipaket och det räcker till 15 pumpningar.

Metallådan med metallnät är ett värmeaggregat. Det drivs med ett energipaket typ A och det räcker i 45 dygn. Den som vill förstå sig på hur det fungerar får 8 slag på fyndplanen.

2. STORA DÖRREN

> *Ni ser en stor metallvägg med en liten springa mitt på. Ovanför springan sitter tre små runda pärlor, en röd, en gul och en grön.*

Om någon sätter in plastkortet från huset glider dörren åt sidan. Den stängs när kortet tas ur på andra sidan.

3. STORT RUM

3×8 rutor

> *Ni ser ett stort upplyst rum med stenväggar. En trappa leder nedåt åt öster efter den norra väggen. En blank metalldörr finns på den östra och den södra väggen.*

Rummet är endast en hall. Inga personer befinner sig här.

4. TYGLAGER

1×3 rutor

> *Rummet är upplyst av ljusa rutor i taket. Längs den södra väggen finns det flera hyllor med olika stora rullar med tyg. Här finns vanligt tyg och andra glatta tygsorter, allt i många glada färger.*

De glatta tygsorterna är syntetmaterial. Oscar säljer tyg till alla byar via sina kringresande handelsmän.

5. LAGER

4×3 rutor

> *Rummet är ganska mörkt men ni kan se att det på golvet står flera stora trälådor. Vissa är öppnade och alla ser mycket gamla ut. Texten på lådorna är helt oläsbar.*
>
> *Bland alla lådor ser ni en stor fyrarmad björn som står på bakbenen och håller på att öppna en låda med två kofötter.*

Lådorna innehåller gods som Oscar har bytt till sig från Psionerna. Vissa lådor har han aldrig öppnat – han har litat på Psionernas ord att de innehåller värdefull utrustning.



Björnen heter Steve och han är en av Oscars äldsta medarbetare. Om rollpersonerna fört oväsen, duckar han ner bland lådorna så fort de kommer ner från trappan, annars är han helt ovetande om dem och rollpersonerna får en chans att skjuta först. Steve känner till reptilmännens boning.

STEVE

STY	17	**Kroppspoäng:**	26
INT	11	**Förflyttning:**	34m/SR
PER	12	**Bepansring:**	4 SP
SMI	14	**Pengar:**	61 Kr
STO	12		
FYS	14		
MST	10		

ATTACKER	**GC**	**SKADA**
Klor	66%	1T4+2
Kofot	30%	1T6+4

Mutationer:

Flerdubbla kroppsdelar (2 extra armar)
Immunitet (Immun mot gifter)
Radar (Kan utföra handlingar i mörker)
Klor

Defekter:

Tål ej solljus
Dubbel skada (Tar dubbel skada av vapen)

Steve har en lätt blandrustning på sig. Han slåss med två kofötter och två klor. Han har även ett ID-kort typ 3.

I rummet finns det 12 stora trälådor, 10 av dem är öppnade. Lådorna är numrerade från 1 till 12, där nummer 1–10 är öppnade. Lådorna 2, 6, 7 och 9 är tomma.

Låda 1: Tyger av olika slag.

Låda 3: Cyklar. Den som vill lära sig cykla måste först förstå hur den fungerar (rollpersonen får 15 slag på fyndplanen). Den som förstod gör ett SMI-kast, misslyckas rollpersonen ramlar han av och får 1T3 i skada. När en rollperson försökt cykla 5 gånger och lyckats minst en gång kan han cykla. Det finns 6 cyklar i lådan.

Låda 4: Diverse kastruller och kokkärl.

Låda 5: Diverse redskap typ liar, högafflar, yxor o.s.v.

Låda 8: Campingutrustningar. Tält, sovsäckar, campingkök o.s.v.

Låda 10: Böcker. 10 fulla verk av Bonniers stora uppslagsbok i 47 band. Böckerna är tryckta år 2034.

Låda 11: Läkemedel. I lådan finns det 35 första hjälpen väskor, 1 autoinjektor, 3 ampuller läkedrog 1 och en ampull Regen 1.
Låda 12: En stor mängd olika metallföremål. Det är reservdelar till bilmotorer.

6. FRYSLAGER

3×2 rutor

> *Ni ser att rummet är alldeles vitt och en fruktansvärd kyla slår emot er.*

I rummet är det -37 grader Celsius och där finns det 49 kg fruset kött.

7. INRE HALL

2×5 rutor

> *Ni ser ett väl upplyst rum med vackra mattor på golvet. På väggarna sitter det stora tavlor som föreställer olika landskap. Det finns en dörr på den södra och en på den östra väggen.*
> *I taket sitter ett konstigt järnrör.*

Röret i taket är en TV-kamera som är kopplad till en monitor i rum 9. För övrigt är rummet tomt.

8. SOVRUM

3×3 rutor

> *Rummet är upplyst och utefter den östra och västra väggen står det sängar. Mitt i rummet står ett stort runt bord av blank metall. På en av sängarna ligger det en stor hamster. Ni ser att hamsterns kindpåsar är välfyllda.*

När rollpersonerna öppnar dörren till rummet är det 50% chans att hamstern vaknar. Sover den får rollpersonerna initiativet.

Roonie är Oscars specielle "sakletare" Han är specialist på att hitta användbara saker i den förbjudna zonen. Hans uppträdande är ganska vänligt, men om han får en chans att överraska eller besegra rollpersonerna så slår han till. Han vet var reptilerna håller till.

ROONIE

STY	12	**Kroppspoäng:** 17
INT	14	**Förflyttning:** 23
PER	12	**Bepansring:** 2 (4) SP
SMI	10	**Pengar:** 65 Kr och 85 öre
STO	10	
FYS	7	
MST	12	

ATTACKER	GC/PAR	SKADA
Autopistol .22	37%/ –	1T8+3
Kedja	34%/39%	1T6+2
Dolk	37%/31%	1T6+1
Trafikskylt	- /47%	–

Roonie har mutationen Skapa magnetism.

Roonie har 7 skott i sin automatpistol. Trafikskylten han har som sköld är en "Varning för älg"-skylt. Han har en läderrustning på sig och naturligtvis ett ID-kort typ 3. I kindpåsarna har han bl.a en ask med 10 skott av kalibern 7.62. För övrigt

är det endast skräp som Roonie samlat på sig.

På bordet står en plastkanna med en konstig kork på. Tittar någon i kannan ser han att det är speglar i kannan. Detta är en thermos. Den som vill försöka förstå hur den fungerar får 13 slag på fyndplanen.

Om rollpersonerna letar ser de under den andra sängen, som är Steves, en svart plastlåda. Den innehåller en revolver .32 och 7 skott. Den som finner revolvern ser att det är ett skjutvapenliknande föremål.

9. OSCARS RUM

3×4 + 1×2 rutor

> *Ni ser ett utomordentligt vackert möblerat rum. Allt är skinande blankt och på golvet ligger det en purpurfärgad heltäckningsmatta.*
>
> *En dörr till finns på den södra väggen. Mitt i rummet står ett enormt stort kraftigt skrivbord av ett svart träslag. Ni ser även en riktig himmelssäng vid den norra väggen. På skrivbordet står en konstig plastlåda.*

Söker rollpersonerna igenom rummet finner de en fyrkantig plastlåda med en glastavla som föreställer rum 7, ett armband med ett galler på och en karta med ett rött kryss på.

Plastlådan är en monitor kopplad till TV-kameran i rum 7 och armbandet med galler är en komlänk. De som försöker förstå får 8 slag på komlänken och 9 slag på monitorn. Kartan visar var fängelset ligger.

10. FÖRRÅD FÖR SPECIELLA FYND

4×3 rutor

> *På väggarna sitter hyllor och de är fulla med lådor av olika slag. De flesta är av vanligt trä, men vissa är av grönfärgad metall.*

Om rollpersonerna börjar söka här är det 10% chans var tionde minut att de finner något av följande ting. Varje ting kan endast bli funnet en gång. Slår SL samma sak en gång till slår han om.

1T20	FYND
1	1T6+2 patroner av kaliber .45
2	1T6 patroner av kaliber 4.85mm
3	2T4 patroner av kaliber .32
4	1T10 patroner av kaliber .22
5	1T6 patroner av kaliber .78
6	1T8 patroner av kaliber 6.50mm
7	1T6+1 patroner av kaliber 7.62mm
8	1T8+1 patroner av kaliber 5.56mm
9	1T8 patroner av kaliber 9.00mm
10	1T6+1 patroner av kaliber .38
11	I en av de gröna metallådorna ligger åtta äggformade metallföremål, det är spränghandgranater. Den som vill försöka förstå hur de fungerar får 8 slag

på fyndplanen.

12 I en grön metallåda finns ett band av blänkade metallföremål. Det är ett 50 patroners ammunitionsband av kaliber 7.62mm. Bandet passar endast till automatgevär. Skall det användas till ett vanligt gevär får rollpersonen plocka loss patron efter patron.

13 I en av de stora trälådorna finns det ett skjutvapenliknande metallföremål, det är ett jaktgevär av kaliber 7.62.

14 I en liten trälåda ligger den en ask med fyra ampuller av läkedrog 2.

15 1T4 minipaket

16 Ett energipaket typ A

17 Ett energipaket typ B

18 En programmerbar räknare. Den som vill försöka förstå hur den fungerar får 7 slag på fyndplanen.

19 I en grön metallåda ligger en grå plastlåda med en rad av färgade kulor på ovansidan, en Geigermeter. Den som vill förstå hur den fungerar får 10 slag på fyndplanen. Se Ny teknologi sid 38.

20 I en av de mindre trälådorna finns det ett vitt plastföremål som ser ut som ett skjutvapen. Det är en laserpistol. Bredvid föremålet ligger ett energipaket typ A. Den som vill försöka förstå sig på föremålet får 8 slag på fyndplanen.

APPENDIX

NY TEKNOLOGI

Följande avsnitt behandlar fynd som är av sådan karaktär att rollpersonerna kan ha användning av fynden även efter detta äventyr. SL kan även använda fynden i sina egna äventyr.

MOTGIFT

Det finns två grupper av motgift, dels de som motverkar vanlig förgiftning och dels de som neutraliserar effekten av radioaktiv strålning. Den senare tillverkades för att rädda människorna från effekten av exempelvis neutronbomber.

Motgiften finns i två sorter, tablett- och ampullform. Ampullerna doseras med hjälp av en autoinjektor. Tabletterna är lättare att ta med sig men ampullerna verkar snabbare.

Den som använder motgift mot förgiftning somnar in och sover i 1T4+1 timmar och den som använder motgiftet mot strålning somnar in och sover i 1T6+1 timmar. Den största nackdelen med motgift mot strålning är att det är 10% chans att den som använder sig av det permanent förlorar en poäng i FYS.

METALLDETEKTOR

Metalldetektorerna går att programmera för att söka efter en viss metall eller legering. De skickar ut en koncentrerad stråle av mikrovågor och mäter sedan den reflekterade strålningens täthet och fasförskjutning.

En metalldetektor kan finna metallföremål på 12 meters djup i jord och 55 meters djup i vatten. Detektorerna finns i många olika utföranden och modeller.

GEIGERMETER

Med en Geigermeter mäter man radioaktiviteten i omgivningen. Geigermetern drivs med ett minipaket som räcker i flera år. Geigermetern ser ut som en låda med visare eller lampor på ena sidan. Dessa instrument visar hur stor radioaktiviteten i omgivningen är.

Dessa små bärbara Geigermetrar var, liksom motgiften, ett sätt att försöka rädda den sista spillran av mänskligheten då det fortfarande fanns industriellt kunnande på planeten.

NYA VÄXTER OCH DJUR

JÄGARUGGLA

De här muterade ugglorna störtar från hög höjd ner på sina offer och flyger med näbben rakt in i motståndaren. Efter attacken går de upp på hög höjd igen för att åter igen göra en attack.

Vid varje attack får ugglan själv 1T3 i skada. Om en uggla har förlorat mer än 50% av sina kroppspoäng och dess offer ännu inte har dött, finner de att offret är för tåligt och lämnar platsen.

Grundegenskaper

STO	2T6+2
INT	2T6
SMI	3T6+2
MST	1T6

ATTACKER	GC	SKADA
Störtattack	70%	2T10
Näbb	45%	2T4

Kroppspoäng: 15
Förflyttning: 48m/SR flygande, 6m/SR på marken.
Bepansring: Fjädrarna absorberar 1 SP.
Färdigheter: Finna Dolda Ting 65%
Antal: 2T4

BJÖRN

Björnarna är helt vanliga björnar av den typ som lever nu. De kan vara svarta, bruna eller i kalla klimat vita. En björn kan antingen bita en gång och slå med klorna två gånger, eller bita och krama motståndaren. Kramar björnen måste den anfalla samma motståndare, annars kan den välja olika motståndare.

Grundegenskaper

STO	3T6+3
INT	1T6
SMI	3T6
MST	1T6

ATTACKER	GC	SKADA
Bett	45%	1T6+1T8
Klor	30%	2T6
Kram	30%	3T6

Kroppspoäng: 25–35
Förflyttning: 24m/SR
Bepansring: Pälsen absorberar 2 SP.
Färdigheter: Jaga & Spåra 40%, Klättra 50%.
Antal: 1T4

JÄTTERÅTTA

Dessa stora gulaktiga råttor lever i den förbjudna zonen. Råttorna är zonens renhållningsverk. De äter upp allt dött de kan finna och kan även tänkas ta hand om eventuella levande men försvarslösa varelser. De är en meter långa, svansen bortträknad, och en halvmeter tjocka.

Grundegenskaper

STO	3
INT	2
SMI	3T6
MST	1T6

ATTACKER	GC	SKADA
Bett	30%	1T6

Kroppspoäng: 6
Förflyttning: 20m/SR
Bepansring: Ingen
Färdigheter: Inga
Antal: 2T10

STOR VATTENORM

Stora vattenormar lever oftast i stillastående vatten där de äter det som bjuds. Ormarna kan klara sig flera månader utan föda, men får de ingen mat lägger de sig i en dvalliknande sömn. När något, eller någon, rör om i vattnet vaknar de och anfaller, oberoende av vad som störde dem.

Grundegenskaper

STO	3T6+6
INT	1T6
SMI	2T6+6
MST	2T4

ATTACKER	GC	SKADA
Bett *	40%	1T6
Krama *	60%	2T6 **

* Ormen får +20% på att träffa med bettet om den kramar sin motståndare.
** Ormen behöver bara träffa en gång med krama. Har den väl fått tag gör den 2T6 i skada varje SR. Den som kramas kan inte prata eller skrika på hjälp.

Kroppspoäng: 30–40
Förflyttning: 30m/SR i vatten
Bepansring: Skinnet absorberar 2 SP
Färdigheter: Smyga 90% och Gömma sig 75%
Antal: 1

SANDMÄN

Sandmän är muterade människor som lever i sandhålor under marken. De lever på stora insekter som de fångar med sina långa klibbiga tungor. Deras hud är som sandpapper och de är mycket smala och spinkiga. De lever oftast i stora grupper eller t.o.m i byar.

Grundegenskaper

STO	2T6+6
INT	2T6
SMI	3T6
MST	2T4

ATTACKER	GC	SKADA
Pilbåge	30%	1T8+2
Stridsklubba (1H)	30%	1T8+1

Kroppspoäng: 10–30
Förflyttning: 24m/SR
Bepansring: Deras sandpappersaktiga hud absorberar 1 SP.
Färdigheter: Gömma sig i sand 75%
Antal: 1T10+1

REPTILMÄN

Reptilmän är en ras av ödleliknande varelser som lever i närhet av vatten.

Deras samhällen är väl strukturerade, ungefär som forna tiders feodalsamhällen. Överst finns det en överstepräst, under honom finns det ett antal prästnoviser. Sedan följer soldater och sist finner man vanliga medborgare.

Reptilmännen är grönaktiga och har slemmig hud. Ursprungligen var det vanliga människor som bodde långt nere i underjordiska skyddsrum. När skyddsrummen blev översvämmade med radioaktivt vatten, lärde sig reptilmännen att leva där.

Grundegenskaper

STO	1T4+6
INT	3T6
SMI	4T6
MST	3T6

ATTACKER	GC	SKADA
Klor	40%	1T4+1
Treudd	30%	2T6+1
Kasta sten	25%	1T4

Kroppspoäng: 10–20

Förflyttning: 35m/SR i vatten, 15m/SR på land

Bepansring: Den tjocka huden absorberar 2 SP

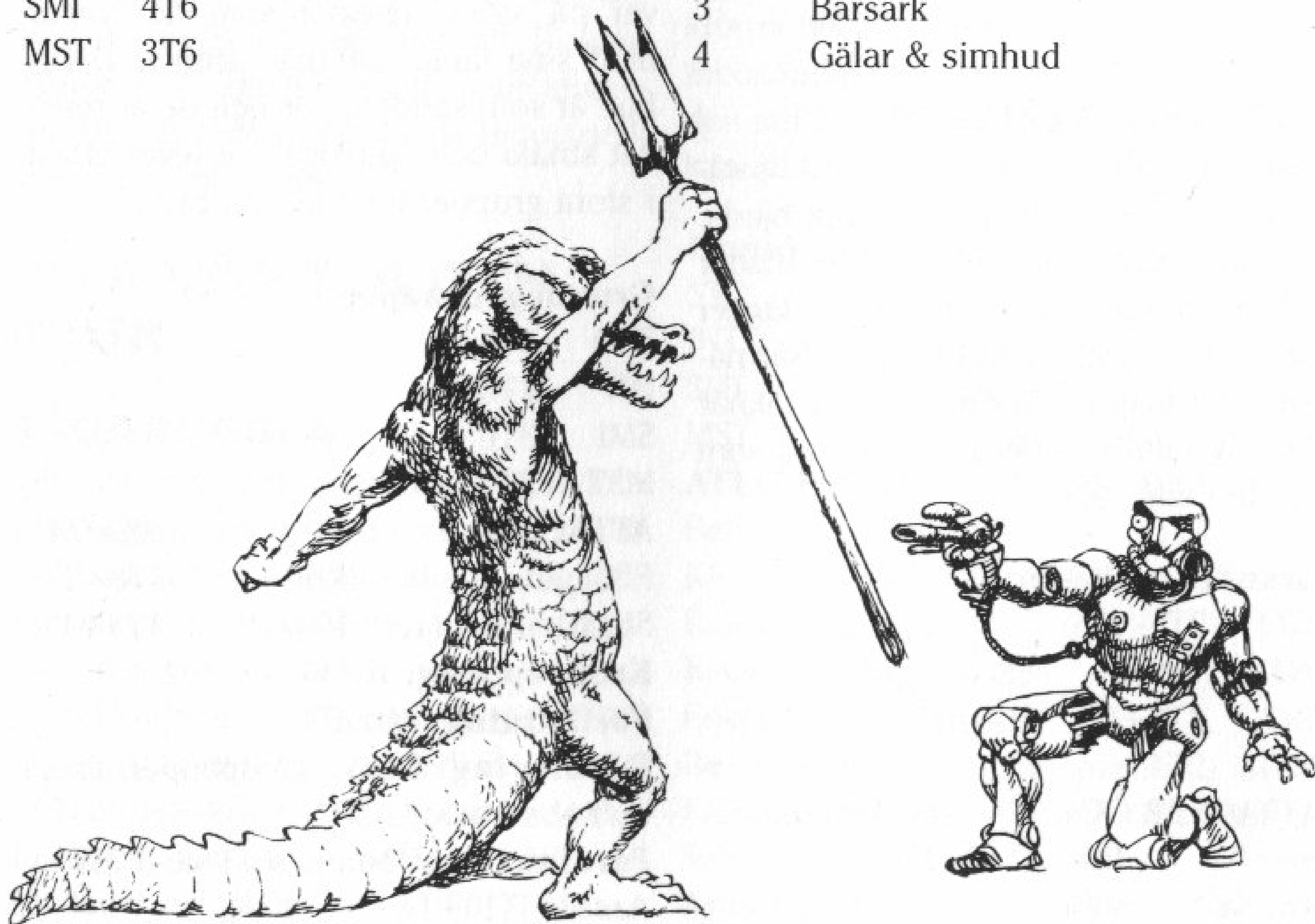
Färdigheter: Simma 95%, Finna Dolda Ting 30%

Antal: 2T6

Mutationer

Chansen för att en reptilman har en mutation är 20%. Har den en mutation skall SL slå 1T4 och se nedan vilken mutation det blir.

1T4	MUTATION
1	Hoppförmåga
2	Kameleont
3	Bärsärk
4	Gälar & simhud



Han trodde han var smart. Att dra med byns viktigaste ägodel för att sälja den till Djupsjödalens störste hälare. Sedan ligga lågt till dess saker och ting lugnat ner sig.

Tyvärr tänkte Algot Forsbro inte på konsekvenserna.

I Algots spår följer äventyrarna. Jakten går genom Djupsjödalen, in i den förbjudna zonen och ner i reptilmännens underjordskomplex. Under sin färd konfronteras äventyrarna med flera nya varelser och teknologiska fynd.

I REPTILMÄNNENS KLOR innehåller beskrivningar och kartor över flera underjordskomplex, byggnader, sex nya varelser och nya teknologiska fynd.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till MUTANT för att kunna ha glädje av äventyret.

